1995年7月28日発行（隔週金曜日発行）第1巻10号通巻10号　平成7年4月18日第3種郵便認可

SOFT BANK

隔週刊第1号 ソフト200本プレゼント!

THE PLAYSTATION

ザ・プレイステーション

BIWEEKLY

VOL.9
1995.7/28号
定価490円

SPECIAL ISSUE
徳中の野望　新説・ゲーム戦国絵巻

NEW RELEASE
鉄拳2
ヒロイン・ドリーム
TOKYO INSECT ZOO
PHILOSOMA
3×3EYES～吸精公主～
KING'S FIELD II
ZERO DIVIDE
ときめきメモリアル
～forever with you～

SPECIAL REPORT
BOXER'S ROAD 体験入門
アクアノートの休日 Interview

特別付録
PSオールカタログ

40ページ増、新企画満載!!

PS（プレイステーション）だけが可能にしたシューティングゲーム。

PHILOSOMA™

フィロソマ

PHILOSOMA（フィロソマ） Ver.0（バージョン ゼロ） PRESENT

4週連続総計で10,000名様にプレゼント！

7月発売予定ソフト「フィロソマ」のCGムービー
PHILOSOMA Ver.0（12cm CD-ROM）を、7/29迄の間、
毎週2,500名様、4週連続総計で10,000名様にプレゼントいたします。

※このCGムービーは、実際のゲーム画面の映像であり、映画等の実写を取り込んだものではありません。

●応募方法：官製ハガキに住所・氏名・年齢をご記入の上、下記の住所にお送り下さい。
毎週土曜日の消印有効の抽選にて、毎週2,500名様にプレゼントいたします。
〒107東京都港区赤坂8丁目1番22号 赤坂王子ビル
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント「PHILOSOMA Ver.0」係

●最終締切：7/29(土) 消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって替えさせて頂きます。

Vol.9
1995.7/28

THE PLAYSTATION BIWEEKLY ザ・プレイステーション

稲葉貴子 from O.P.D

CONTENTS

SPECIAL ISSUE

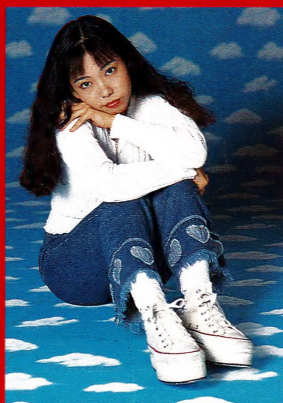
NEW COMER

PS PREVIEW

隔週記念特別付録
PSオールゲームカタログ

PS NAVI.

SPECIAL REPORT

REGULARS

S T A F F
編集長/桑原 修 副編集長/倉持亮一 編集スタッフ/渡辺一弘/徳永佳明/西岡浩二郎/星野彩子/海発建子
編集協力/遊演体(福永ひさし、可愛 零、三浦秋彦、鈴木鋼一)/山猫有限会社(工藤英人)/アライズ(池上正幸)/杉澤英樹/酒井昭一/作山哲広/宍戸晃男/荒木由紀枝/猪野清秀/岩瀬忠/オフィス新大陸(肥後恵介、高天原朋乃)
編集アシスタント/伊達 伸/西原大吾 AD/高柳博志 レイアウト/玲企画/ゆみハウス/中沢 学/松田 拓/村田雅英/猪苗代憲/塩住太郎/しのらんど フォトグラフ/鬼頭栄次/大屋哲男/大金 彰 イラスト/ギャングランド/中村久男/小林真文/吉村勇子 校正/グループごじら 写植/ケイズ グラフィック 印刷/大日本印刷

PlayStation

「強すぎるムー、あのロボット。」

ムームー星人の言葉をマスターしよう。

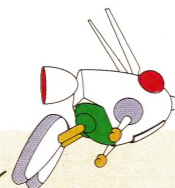
元祖とびゲー！ 大飛躍。

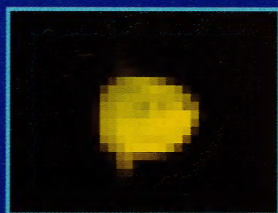
ヘンな宇宙。ヘンなキャラ。ヘンな浮遊感。バンジージャンプ風の体感3Dアクション。

絶賛発売中

ジャンピングフラッシュ！
JumpingFlash!™
アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

標準価格 5,800円（税別） 品番SCPS10007

●プレイステーションのソフトは、すべて「ブラックディスク」です。

今、このソフトが、時代と意識を塗り替える。
待望の海底散策ゲーム、ついに登場。

好　奇　心　が　海　を　散　歩　す　る

●巡り会えるか、幻の魚達。
黄金色の伝説のマンボウや、想像を絶する巨大魚などあなたを出迎える海の生き物達も曲者揃い。幻の魚を全て見つけられるか。

●海底に眠る謎、謎、謎。
漂う幽霊船、たたずむ古代遺跡。音楽に満ちた空間や、浮かぶ巨大岩などの他にも、謎は多数ある。あなたの好奇心が試される。

この海に満ちているのは、
くつろぎ、遊び、そして神秘。
満たされない心を癒す何かが、
ここであなたを待っている。

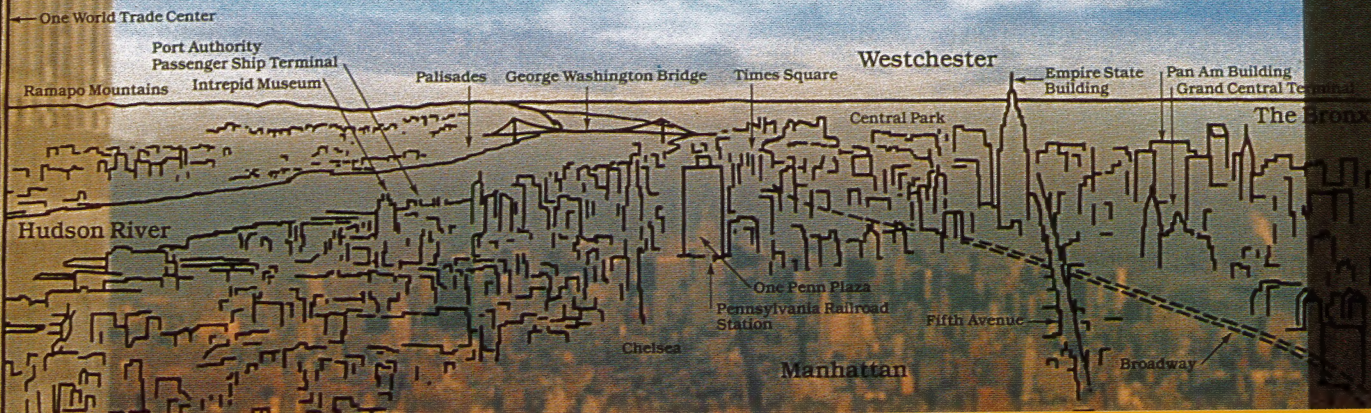
新発売
標準価格
6,800円(税別)

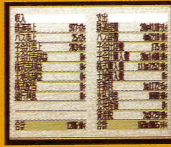
フィッシュ・バルーンプレゼント実施!
「アクアノートの休日」をお買いあげの方の中から、100名様に抽選でプレゼント。
詳しくはパッケージ内のプレゼント案内書か、店頭パンフ・ポスターをごらんください。

●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。

キミならどんな街をつくる?

鉄道会社の社長となって、自由に街づくりを楽しもう!
西に東に、自在に駆け抜ける列車やバス。
高層ビルから遊園地まで、さまざまな建築物をレイアウト。
目指すはキミの住んでいる街、人口100万人都市、それとも会社資産1兆円!?
プレイするほどにますます面白くなる鉄道経営シミュレーションゲーム
「A.IV.エヴォリューション」絶賛発売中!

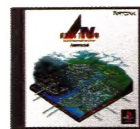
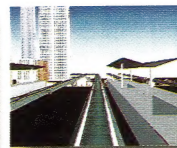
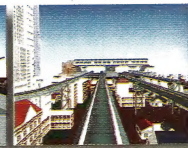
One World Trade Center
Port Authority Passenger Ship Terminal
Ramapo Mountains
Intrepid Museum
Palisades
George Washington Bridge
Times Square
Westchester
Empire State Building
Pan Am Building
Grand Central Terminal
Central Park
The Bronx
Hudson River
One Penn Plaza
Pennsylvania Railroad Station
Fifth Avenue
Chelsea
Manhattan
Broadway

STEP 1
列車を走らせる
レールを敷きダイヤを組み、列車を走らせよう。どのような街にするのか、それは鉄道から始まる。

STEP 2
建築物を配置
都心のオフィス街、山麓やベイエリアのレジャーランドなど、多彩な建築物を自由にレイアウト。

STEP 3
経営手腕を発揮
鉄道会社を始め、各子会社を上手に運営して、次の開発プランに着手するための資金を稼ごう。

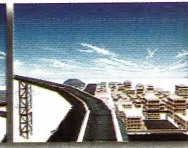
STEP 4
車窓モード
列車やバスに乗って、街中が眺められる「車窓モード」。キミのまちはどのように見えるのだろう。

キミの街の景色を鮮やかに再現する「車窓モード」!
キミが自由につくった街を、ポリゴンによる美しい映像が再現。
乗車感覚あふれるリアルさで、街づくりがさらに面白くなる!

A列車で行こう4

絶賛発売中!
標準価格7,800円(税別)

美しい自然
美しい秋の夕暮れ。季節や時刻で変わる景色を楽しもう。

成長する街
街が成長すれば、その表情も少しづつ変化していく。

自由な視点
前後左右に、視点の切り替えもお好み次第。

壮大な雪景
冬には季節列車を走らせ、スキー場へ行ってみよう。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

生きる事への執着心が解決へ導く

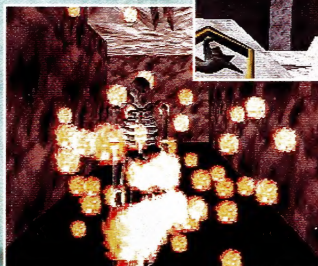
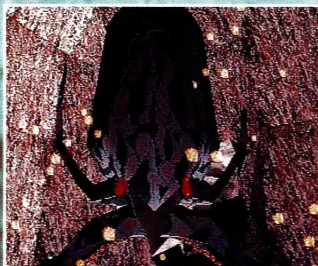
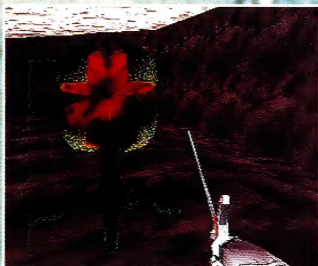
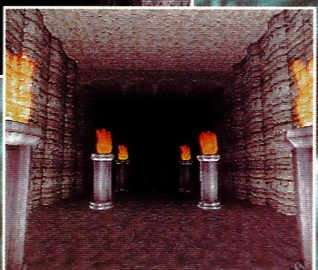
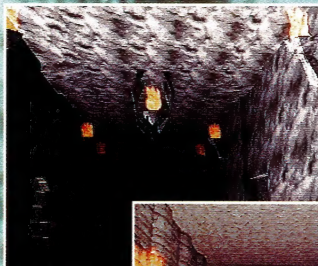
（メラナット島に青い光とともに墜ちた船の内には生命と神の力を操るものがおり、今はただ眠っている。）

これは、ヴァーダイト国の大陸に住むハイエルフ達の間に語り継がれているものである。

メラナット島には、神が住むとも魔物が棲むともいわれ、昼夜を問わず闇に包まれており、人間は誰も近づくものはなかった。
ただ、ダークエルフ達が時折船を出して何かを探しているようであった。
また、島には数多くの「水晶」があるとの噂があって、小数の商人や民らが極偶に渡島していく姿が見られる。
しかし、
島には毒があって、長い間この島に留り採掘に従事していると、やがて体は弱り死んでしまうらしい。
この死の原因について過去に何度も調べられたが、
島の岩盤や地中から出る仄かな灯りが毒の原因の様で、それがどの様に人体に作用しているのか解らなかった。

●

近頃、この島に「教王」と名乗る男が現われた。
この頃、ヴァーダイト国では何者かに国の象徴である「ムーンライトソード」が盗まれ、
この「教王」の仕業ではないかと噂されている。
ヴァーダイトの国王の友人であるアレフは、これらの事件に深い興味を憶え、真相を探る事にし、数名の部下を引き連れ島に向かった。
しかし、渡島は「教王」の知るところとなり、島の沿岸で何者かに襲われてしまった。
不意を付かれたアレフとその部下は、壊滅状態に陥ってしまい、船と共に没してしまった。

アレフは島の岩礁に漂着し、やがて気が付き、周辺を伺ったが、辺りには部下も部下の屍さえも無く、
生命を残したものはただ独人のみのようであった。
アレフは立ち上がり、ブーツの脇にあった一本の「ダガー」を携え、この島に上がった。
島は薄暗く、明るい陽光は望めそうにも無かった。

プレイステーションソフトに対する質問・御意見・御要望を募集しています。

製品に対する質問、意見、要望などございましたら以下の場所にお送り下さい。（はがき、封書何でも結構です。）いただいた内容については製品開発の為の資料として役立てていきたいと考えております。幅広い意見をお待ちしております。

送付先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル ㈱マイクロハウス KF担当まで

KING'S FIELD

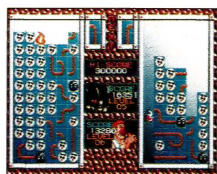
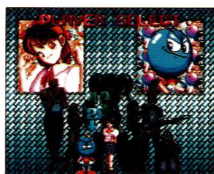
フルポリゴン/3Dダンジョン/リアルタイムRPG

キングス フィールド・2

7月21日発売　価格6,300円(税別)

株式会社 フロム・ソフトウェア

〒151 東京都渋谷区笹塚2-21-12 グリーンライフビル4F
ユーザー・サポート TEL.03-3320-6031(月~金/PM1:00~PM5:00)

長時間の連続プレイは、おすすめできません。1時間毎に約15分の休憩を取り、無理のないプレイをお楽しみ下さい。

ゲームの名作は、優れた名曲でもある。「アーク ザ ラッド」オリジナル・ゲームサウンドトラック好評発売中。

安藤まさひろ(T-スクェア)音楽プロデュース

ゲーム音楽史上空前の豪華キャストと名演奏で、
いま、ゲームの名作は、永遠の名曲となる。
オリジナル・ゲームサウンドトラック

[アーク ザ ラッド]

演奏:安藤まさひろプロジェクト&ロイヤル・フィルハーモニック・オーケストラ

ゲーム中の各キャラクターテーマを、安藤まさひろを中心とする
超一流ミュージシャンによりスタジオ録音。
そしてもちろん、ロイヤル・フィルの壮大な演奏も完全収録。

ARCJ12 ¥2,800(税込)

musicians

安藤まさひろ:作曲&プロデュース
日本を代表するジャズ・フュージョン・グループ「T-スクェア」の創設メンバー&リーダー。1978年のデビュー以来、実に20作のオリジナル・アルバムを発表。作曲家・ギタリストとしてのソロ活動も高い評価を得ている。

和泉宏隆:アレンジ
「T-スクェア」のキーボーディスト1982年にグループ加入。キーボード、ストリングス、ホーン・アレンジを全面的に担当し、今日のスクェア・サウンドの要となっている。

奥 慶一:オーケストラアレンジ
東京芸大作曲科卒業。ブラスロック・グループ「スペクトラム」に参加。'83年頃から編曲、映画・ドラマ・アニメの音楽を数多くこなし、オーケストラ・アレンジでは現在日本でもっとも忙しい音楽家の一人である。

Harry Rabinowitz:指揮
1915年生まれ。1942年より指揮者、作曲家として活躍を始め、ボストンポップス、ロンドン・シンフォニー、ロイヤルフィルなどのオーケストラの指揮を歴任する。「炎のランナー」「カミーユ・クローデル」などをはじめとする数多くの映画のサウンドトラックでも活躍するロンドン・クラシック界の大御所である。

Royal Phiharmonic Orchestra
1946年に創設され、エリザベス女王を後援者に仰ぐ、世界でもっとも権威ある交響楽団のひとつ。

オリジナル・ゲームサウンドトラック・シリーズ

マルチ・メディア・ミュージックの先鋭、
戸田誠司が描く最高にハッピーなトゥーン・ワールド
オリジナル・ゲームサウンドトラック

[モータートゥーン・グランプリ]

NOW ON SALE
音楽プロデュース:戸田誠司
ボーカル:八木田麻衣(東京パフォーマンスドール)〈2曲収録〉
全22曲収録
ARCJ16 ¥2,000(税込)

ロック+オーケストレーションによる壮麗なスペース・シンフォニー
オリジナル・ゲームサウンドトラック

[クライム クラッカーズ]

NOW ON SALE
音楽プロデュース:朝倉紀行
ボーカル:穴井夕子〈2曲収録〉
全17曲収録
ARCJ15 ¥2,000(税込)

Antinos Records Inc.

「アーク ザ ラッド」
標準価格 ¥5,800(税抜)
SCPS-10008

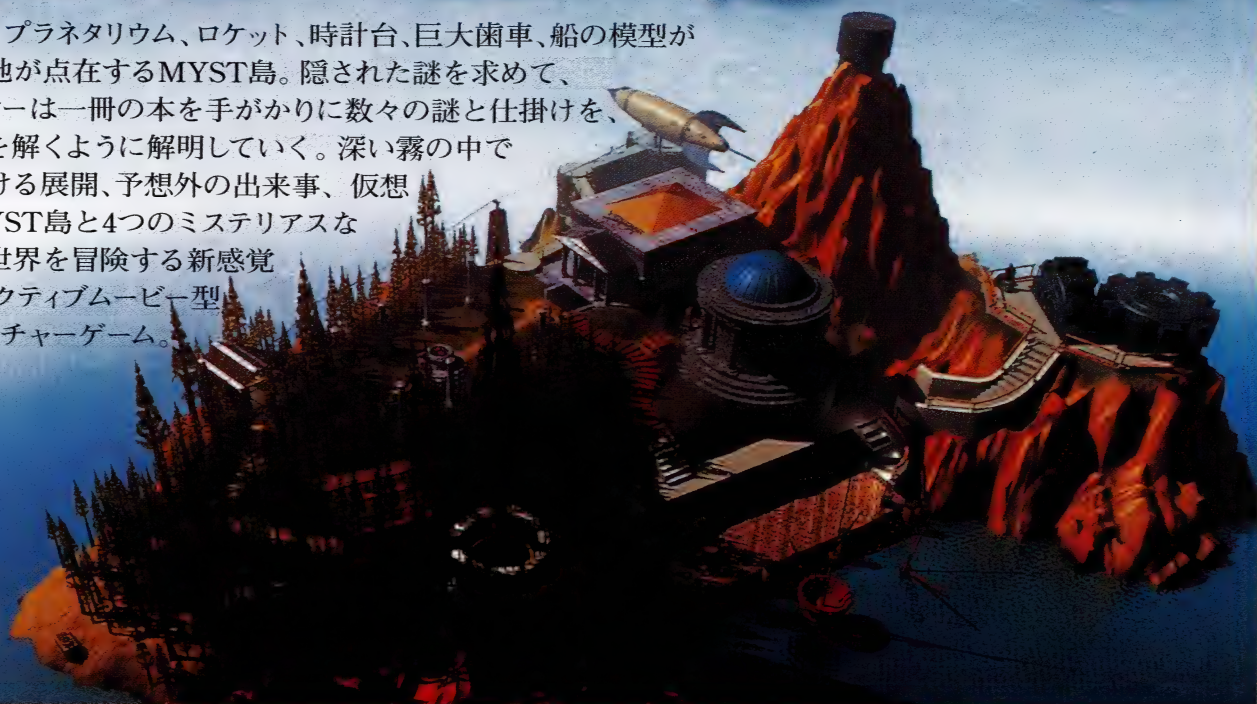
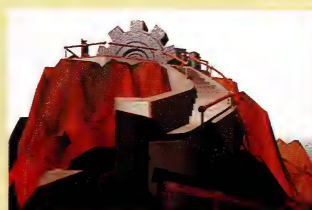
「モータートゥーン・グランプリ」
標準価格 ¥5,400(税抜)
SCPS-10001

「クライム クラッカーズ」
標準価格 ¥5,800(税抜)
SCPS-10003

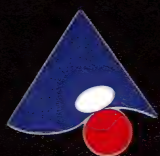
SONY

PlayStation

MYST

図書館、プラネタリウム、ロケット、時計台、巨大歯車、船の模型が沈んだ池が点在するMYST島。隠された謎を求めて、プレイヤーは一冊の本を手がかりに数々の謎と仕掛けを、パズルを解くように解明していく。深い霧の中で待ち受ける展開、予想外の出来事、仮想世界MYST島と4つのミステリアスな幻想の世界を冒険する新感覚インタラクティブムービー型アドベンチャーゲーム。

限りなく美しいCG。話題の次世代アドベンチャーゲーム登場!!

絶賛発売中! 標準価格7,800円

ソフトバンク株式会社/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8146

夢の第一歩が
ここからはじまる。
日本初のエンターテイメントクリエイタースクール
楽しみながらわかる学院のすべて
学院説明会
開催
◆7月22日 東京/本学院
◆7月26日 大阪・郡山
◆7月27日 広島・仙台
◆7月28日 福岡・札幌
◆8月 2日 長野・静岡
◆8月 3日 新潟・名古屋
◆8月25日 東京/本学院
各会場にて14：00〜開催いたします。
詳しくは、お電話でお問い合わせください。
声優適性オーディション開催
◆8月8日東京／本学院
※お電話でお申し込み下さい。
AMUSEMENT MEDIA
フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。
アミューズメントメディア総合学院
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
本科
◆現場直結主義でクリエイターを養成◆
[全日制]
ゲームクリエイター科 2年制・3年制 ●ゲームデザイナー●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 2年制 ●CGアニメ●CGデザイン ●3Dアニメ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 2年制 ●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優タレント科 2年制 ●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 2年制 ●少年コミック●少女コミック ●ヤングコミック●コミック原作
実践夜間専科
◆19:00から学べるプロへの近道◆
[1年制、月曜日・水曜日コース・授業時間19：00〜21：30]
(10月生募集・願書受付中（定員になり次第締め切らせて頂きます。)
パソコンゲームクリエイター専科 ●プログラマー●グラフィッカー ●CGアニメ
声優専科 ●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
アナウンス専科 ●DJ●TVアナ●ラジオアナ ●スポーツアナ●レポーター
コミック専科 ●少年コミック●少女コミック ●ヤングコミック
ノベルス専科 ●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ
入学案内書無料進呈
【申込方法】官製ハガキに、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記のあて先までお申込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 アミューズメントメディア総合学院 プレイステーション A7係
個別相談随時受付中[本科、実践夜間専科とも]詳しくはお電話で 0120-41-4600

新創刊・隔週化記念 やったね!!

ぜったい応募してネ!

7/28号、8/11号の2号連続企画

PlayStation人気ソフト 200本 プレゼント

The PlayStation新創刊・隔週化を記念して本誌をご愛読のみなさまに抽選で総計200本、新作・人気ソフトをドカ～ンとプレゼントします。本号・7/28号と8/11号(7月28日発売)の2誌をお買い求めの上、ご応募下さい。

応募カード

ご住所
〒

お名前
様 (歳)

お電話番号

ご希望ソフト No.
ひとつだけご記入ください。

THE PLAYSTATION
'95 7/28号
PS人気ソフト
200本プレゼント
応募券
SOFT BANK

ここに
The PlayStation
'95 8/11号の
応募券を貼って下さい。
(応募券のコピーは無効です。)

お申し込み方法

「The PlayStation」7/28号と8/11号の2号をお買上げいただいた方に、ご応募いただけます。

●応募方法

①左の応募カードに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号とご希望ソフトの番号(❶～❿)をひとつ明記の上、キリトリ線から切って下さい。
②左の指定位置に、8/11号に添付される応募券を貼って下さい。
③その応募カードを官製ハガキの裏面に貼って、下記あて先までお送り下さい。

●あて先

〒103 東京都中央区日本橋郵便局留
ソフトバンク
「ザ・プレイステーション人気ソフトプレゼント」係

●締切

1995年8月11日(金)必着

●当選者の発表

本誌9/22号(9月8日発売)誌上にて発表

●商品の発送

当選者への商品の発送は、誌上発表後、1ヶ月以内にお届けします。
※ご応募は、官製ハガキ1通につき1件とさせていただきます。
また、応募券をコピーしたものは無効とさせていただきます。

THE PLAYSTATION

プレゼント商品

20名様

❶機動戦士ガンダム
（バンダイ）

20名様

❷アーク ザ ラッド
（SCE）

20名様

❸エースコンバット
（ナムコ）

20名様

❹アクアノートの休日
（アートディンク）

20名様

❺ときめきメモリアル
～forever with you～（コナミ）

20名様

❻KING'S FIELD Ⅱ
（フロム・ソフトウェア）

20名様

❼3×3 EYES ～吸精公主～
（エクシング）

20名様

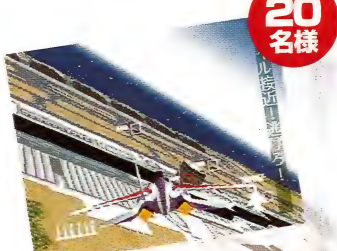
❽ZERO DIVIDE
（ズーム）

20名様

❾ドラゴンボールZ
Ultimate Battle 22（バンダイ）

20名様

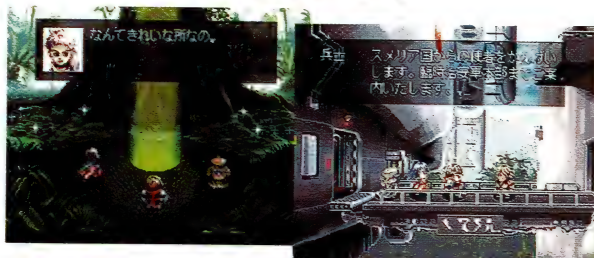
❿PHILOSOMA
（SCE）

ソフトバンク/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
TEL.03-5642-8100

The PlayStation BOOKS

大人気!プレイステーションの定番ソフトを完全ガイド!!

「アーク ザ ラッド」を100%遊び尽くせる! 7月中旬発売予定

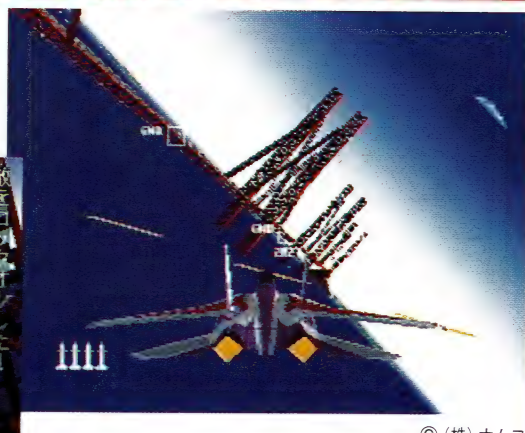
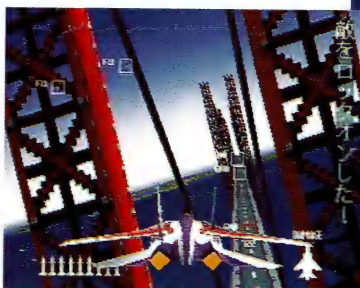
アーク ザ ラッド パーフェクトガイド

A5判・予価880円

プレイステーション初の本格的RPG超大作「アーク ザ ラッド」。本書は、主人公アークとその仲間の冒険をスムーズに進めるための数々のデータ テクニックを網羅。各バトルフィールドのマップや攻略テクニック、普通にプレイしただけでは見ることが出来ない隠されたイベントや仕掛け、ウラ技など「アーク ザ ラッド」を100%遊び尽くすために欠かせない情報を掲載した完全攻略本。

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

究極のエースパイロットをめざせ! 7月中旬発売予定

エースコンバット パーフェクトガイド

A5判・予価880円

©(株)ナムコ

本格的なドッグファイトが楽しめるプレイステーション用ソフト「エースコンバット」(ナムコ発売)のすべてを楽しむための公式攻略本。全17のミッション全てのマップ・攻略テクニックはもちろん、高度な実戦戦闘技術、対戦テクニック、戦闘機データ、ウラ技までを完全解説。君も究極のエースパイロットをめざせ!

【好評発売中】

本誌で人気の格闘ライター杉澤教授が完全攻略!

鉄拳 パーフェクトガイド

A5判・定価880円
The PlayStation編集部 編

闘神伝の楽しさが、この一冊で倍増!

闘神伝 パーフェクトガイド

A5判・定価880円
The PlayStation編集部 編

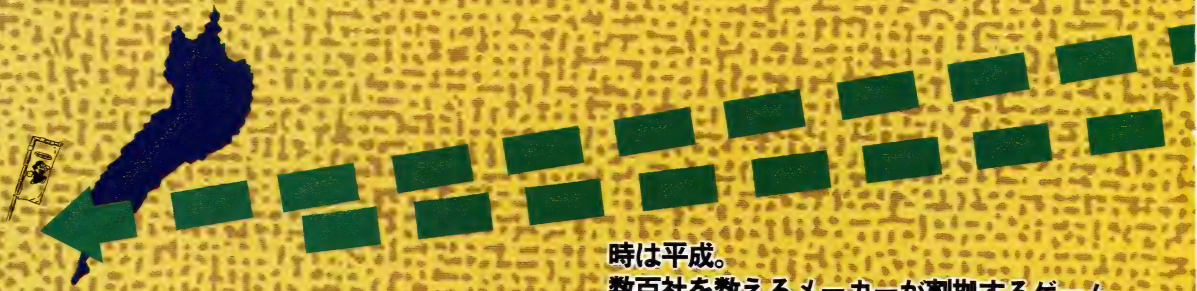
SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL. 03-5642-8101

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

The PlayStation BOOKS

徳中の野望
全・国・版
ゲーム五十年
天下の内をくらぶれば
夢幻のごとくなり
一度生を受け
滅せぬ者の
有るべきか
機動戦士
雷電
闘神伝
鉄拳

SCE、いざ上洛せん。

時は平成。
数百社を数えるメーカーが割拠するゲーム業界乱世。
北にハドソン。東にセガ、ナムコ。西にはコナミ、カプコン、SNK、そして、任天堂。
さらに今、「ぶらっくでぃすく」を旗印に気勢を挙げるのは、東は南青山の新勢力、ソニー・コンピュータエンタテインメント。
率いるは、天下統一を夢みる一人の男、徳中暉久。
いざきけよ、百万台のときのこえ。
いざゆかん、天下統一の野望へ向けて。

PS野望の歴史

平成四	ソニー家、任天堂家と同盟を締結、スーパーファミコンとCD-ROMドライブの一体型マシンが謀られる。仮名は「プレイステーション」。
平成五	ソニー家、任天堂家と決裂。分家ソニー・コンピュータエンタテインメント家を興し、独自のゲームマシン誕生の目をみる。幼名PS-X。
平成六	3DO家、松下家の後見を得て、挙兵。戦乱の火付け役となる。しかし有力大名の支援に恵まれず、決定的な戦果は得られないまま他家の出兵を迎えることに。PS-X元服。プレイステーションを名乗る。セガ家のサターン、猛将バーチャファイターを擁し挙兵。プレイステーション初陣。ナムコ家の駿馬リッジレーサーを得、十万の軍勢をもって挙兵。NEC-HE家のPC-FX、挙兵。ほぼ現在の勢力図が形作られる。

京都
任天堂

挙兵	平成7年末予定
兵力	未知数
武装	未知数

かつてファミコンで全国を平定し、スーパーファミコンで地盤を固めたものの、各大名への影響力は徐々に薄れる。だが民衆に与えている大きな信頼感は侮りがたい。「どらくえ」の呪文は依然魔力を持っている。眠れる64ビットの獅子もさることながら、恐るべきはむしろ、スーパーファミコン六百万の駐兵の事実。

南青山
ソニー・コンピュータエンタテインメント

挙兵
平成6年 12月3日
現兵力
100万名突破 (平成7年5月第4週出荷累計)
武装
450万枚突破 (平成7年5月第4週ソフト出荷累計)

ソニーがゲーム界に討って出る、と聞いた時、どれだけの人間が今の情勢を予測し得たか。ゲーム界、特にスーパーファミコン勢力の沈滞した状況が、SCEにとって大きな追い風となった。だが、我々支持民衆にとって、またライセンシー大名家にとって一際嬉しくかつ頼もしきは、SCEが見せつけてくれる意気である。

羽田
SEGA

挙兵
平成6年 11月22日
現兵力
100万名突破 (平成7年5月中旬出荷累計)
武装
380万枚突破 (平成7年5月時点編集部推定)

プレイステーションと時を同じくして百万台突破を喧伝。もはやメガドライブ時代にあった「マニア御用達」という家相は完全に払拭されたといっていいだろう。この兵力、「バーチャファイター」の働きに負うこと間違いないが、翻せば、これだけの猛将ソフト（と開発部隊）を擁する強みは否定できない。

次世代合戦絵巻

難攻不落の任天堂攻城戦

平成六年・夏。家庭用ゲーム機市場をめぐり、巨万の軍勢が対峙した。

旧来より成し得なかった目標に向かい、新たに兵を興すSEGA。混乱の世から一躍、戦いの場に駆け登った風雲児・SCE。そして二者の勝ちどきを耳にしながら、なお余裕かつ万全の備えをもって待つ前世の覇者・任天堂。先行した３DO、虎視眈々とその地位向上を狙うSNKにNEC-HEを加え、それぞれが任天堂の牙城を目指し、矛を交える。

乱世にある各勢力は、自陣に多くの味方を招き入れようと、各大名を説く。結果、西に付く者あれば東に傾く者あり、しばし待つ者もありと、より混沌とした地図を描かねばならない状況を作り出す。すべての役者は揃い、盤上の駒となった。

それはまた、スーパーファミコンで慢性的に増え続けた駄作に対する、民衆の悲鳴から始まったともいえる。任天堂自体、数年にわたり新機種を匂わせ続けたことも、災いしているはずである。収集のつかなくなった世を鎮めるために、ウルトラ64の発表を急いだとも理解できる。

広がり続けたゲーム市場にも限りはある。新しい市場を開拓できなくば戦乱は必須。この一年、生存競争は激化の一途を辿る……。

前世を制した覇者は動かず。が、それは、自らが64ビットの城を築くための、一時の休息に過ぎないのか。

天下を三分する夏の陣 群雄割拠

**天命、我にあり。巨万の軍勢を従え、京へ上る旗印が二つ。
夏を前にして、価格攻勢に出たSCEとSEGAは、覇者・任天堂の居城に迫る。
合戦を前に諸将の忠誠は揺らぎ、ついに天下は三分されることを選ぶ。**

各陣営の戦力と戦術

任天堂仮陣営

世界一跳躍力のある髭の配管工を旗印に、なお威勢を誇る任天堂。舶来の新兵器・ウルトラ64の完成が見えない今、六百万台という堅固な城を後ろ盾に、ひたすら守りに徹する。

しかしながら、その領土を守るに十分といえる譜代大名も多く従えている。ドラクエシリーズ、FFシリーズを擁するエニックスにスクウェアである。SCEやSEGAの招聘にも、全く応じる気配は見せない。これら忠義の大名に新兵器での開発を優先させ、さらなる結束を固めているとの噂さえある。

逆に、他の勢力への馳せ参じた者は外様大名と呼ばれ、新兵器での開発特権を得られない。中立勢力は頭を悩ませ、忠誠を誓うためにバーチャルボーイでの開発に名乗りを上げる者も現れ出た。これは時代考証好きな輩に格好の題材として取り上げられ、踏み絵と揶揄されたが、強者へのねたみともいえる。

キラーインスティンクト

ドラゴンクエストVI

聖剣伝説3

基本戦術

籠　城

SCE陣営

任天堂帝国の礎を築き、その武名知らぬ者無しと称されるナムコ。パソコン界にあって、その智略名高いアートディンク。これら名家と、共同歩調で兵を進めるのがSCEである。

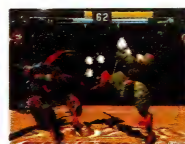
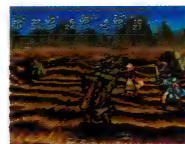
挙兵当初は本家が未知数のため、この強力な家臣団に頼らざるを得ない状況が続いた。が、ここへ来て、傘下にある家庭用機初参入の諸豪族が次々と功を立て、勢力拡大に一役買っている。これら小資本の豪族が武勲を立てる体制に称賛の声も上がるが、その力まだ小さく、数で攻めている感は否めない。

質は時代が解消するともいえ、今はその勢力拡充に力を入れる。その夢、三百万台へ。

先鋒

アーク ザ ラッド

ゼロ ディバイド

中堅

クーロンズ・ゲート

ビヨンド・ザ・ビヨンド

大将

鉄拳2

基本戦術

集団戦法

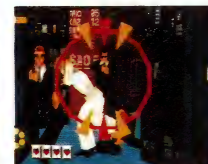
SEGA陣営

陣営の色としては寂しいが、本陣の備えに定評のあるSEGA。旗揚げ当初の立役者・「バーチャファイター」を強化したリミックス、新機軸・コップ等のポリゴン兵団は、各陣営の脅威となっている。最後尾に控えるシリーズ最新作「バーチャファイター2」の勇名も世に轟き、この合戦最強の構えと目される。

反面、本陣以外からの搦め手は少なく、傘下の諸大名との確執は表面的でなくとも、不穏な動きは随所に表れている。内部的な結束をいかに計るかが課題といえよう。

ともあれ、アーケードで鍛え抜かれたその力、侮り難し。攻勢の主眼を年末に置く。

前衛

VFリミックス

バーチャコップ

大将

バーチャファイター2

基本戦術

各個撃破

乱世の民忠誠度

相次ぐ挙兵に

気勢ばかりが揚がっても、民心を得ずば敗け戦。早や挙げられた民の声。諫言、妨言いずれか知らねど、ここが天下取りの足固め。応えてみせますSCEの心意気。

ソフトの発売延期にはいつもがっかりさせられる

PSで「バーチャファイター」やりたい。「ドラクエ」も出して

なぜイキナリ1万円も値下げするのか。39,800円で買った僕らの立場は？

面白くないゲームまで定価で買わされるのはたまらん

PS本体の発熱が気になります。大丈夫でしょうか

揺れる民衆の心

from SCE

ソフトの発売日は各ソフトの企画、開発進行スケジュールを元に決めています。そして、開発を進めていく間に、計算上では考えられなかったトラブルが発生したり、バグといわれるプログラムの誤り等が発覚する事があります。その修正はもちろんですが、より完成された内容にするため、完成間近にも関わらず、あえて映像に再修正を入れたり、ゲームバランスを調整したりする事も多々あります。もちろんお知らせした発売日に皆様にお届けする事を大前提に置いて開発を進めてはいるのですが、最高の作品とするために、やむを得ず発売日を変更する事がありますので、是非ともご理解の上ご了承下さい。しかし、安易な発売日変更が皆様の期待を裏切ってしまうという事は重々承知しておりますので、今後は更に慎重な発売日の設定を行っていきたいと考えています。

現在、PlayStationに参入して頂いているソフトメーカーは400社を数え、数百タイトルものソフト開発が進行中です。今後もあらゆるジャンルの様々なおもしろいソフトが続々と発売を控えています。そしてソニー・コンピュータエンタテインメントとしては、ご質問のタイトルに限らず、皆様のニーズの高いソフトタイトルをPSで積極的に発売して行きたいと考えています。

ソフトの発売決定にはまず、ソフトメーカーにPSのライセンスを受けていただかなければなりません。ご質問のタイトルのソフトメーカーに関しては現在まだご参入頂いておりませんので、ソフトの発売予定ももちろんありませんが、皆様のニーズが高まれば高まるほど、実現する日も近くなるのではないでしょうか。ぜひ皆様のご要望を各ソフトメーカーに伝えて頂きたいですね。

5月下旬に、本体が100万台以上の生産実績を得られました。その結果、コストをある程度ユーザーの方々に還元し、更にPSユーザーの拡大を計るため、7月21日に普及モデルを発売します。

PSユーザーが拡大するという事は、クオリティの高いソフトの発売に密接に関係しているのです。つまり、ハードの台数が市場に安定多数存在する事によって、更に新規ソフトメーカーの参入、及びソフトの質、量が高まっていきます。

そして、今までPSを応援して下さった皆様には感謝の意を込めて、9月スタート予定のPSクラブ8cmCD-ROM情報メディア「PS•Preview」の創刊準備号をご応募頂いた方全員にプレゼント致します。内容は、非常にレアなお試しROMになりますので楽しみにしていて下さいね。そして今後とも更なる皆様のご支援の程を宜しくお願い致します。

従来の家庭用ゲーム機ではソフトにROMカートリッジを使用していたため、再生産に時間がかかるという点から、初回の生産分を大量に店頭及び卸問屋で在庫していました。そのため、面白くない（売れない）ソフトは、店頭に在庫があふれ、価格が下がりやすくなってしまいます。

しかしPSはCD-ROMを採用しているので、中4日で生産、約1週間で店頭にお届けできます。また、全国5000店舗の小売店と直接契約をし、密接な情報交換により、ユーザーの需要を見極め、リピート生産を行っています。結果、店頭に余剰在庫が残ることは少なく、大半のソフトは値段が下がらずに販売されています。一体どのソフトが面白いのか、は値段でなく、雑誌や、店頭での情報（デモデモなど）等を収集して自分にあったソフトを探して頂くのが確実です。

ご心配はいりません。電源アダプターが本体に内蔵されているため長時間使用していると多少熱を持つ事がありますが、ハード、及びプレイしているソフトに悪影響を与えることはありません。もちろん高熱になることもありませんので安心して、ご使用下さい。

回答／
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
プロモーション企画部
林　夕起子

16世紀の戦乱との違いを挙げるならば、その最も肝要なところは、いかにして民心を掴むかに戦の焦点が置かれていることである。

民心を掴むためにこそ、各家とも中立大名の囲い込みを画策し、より民心の支持を得る将軍ソフトを戦線へ派遣するために奔走する。その競り合いの招いたものが、各中立大名が相見え、互いににらみ合う現在の情勢であろう。

さらに、一方で「リッジレーサー」を放てば一方で「デイトナ」を放ち、一方で「バーチャファイター」を放てば一方で「鉄拳」を構える、と呼応した討伐軍を遣うのも今度の戦の特徴であるといえる。また、いずこへ就くか決断しかねている、あるいは高見の見物を決め込む大名は、同じ名のソフトを各家に奉ずることも少なくない。

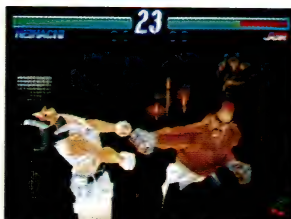
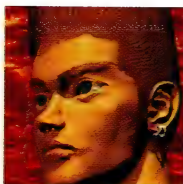
さて、ここで民意をあらためてみたい。いずれかが天下を制し、すべてのゲームがそこに集まるならばそれも良い。しかし、各家しのぎを削り、機先を制さんと次々に新戦力を送りだしてくるこの情勢、決して退屈する暇がないではないか。翻ってみれば、スーパーファミコン勢の衰えは、平安な世の退屈、倦怠からきたものと考えられまいか。

これこそ現世の理、自由競争社会の理なり。かつて蜀の諸葛亮孔明は天下三分の計を唱えし。民の自由な選択意志の尊重さるる現代こそ、三分の計は別の意味で活きはすまいか。

もっとも、世の行く末は誰の知る由でもなし……。

そして
戦国の夜は更けゆく

鉄拳王
三島平八

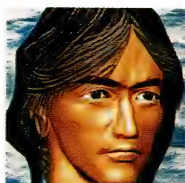
パワー、スピードともに申し分なし。一八以上に使いやすいか。

PS版の技は継承され、その破壊力は1、2を争う。袴にゲタといういでたちも似合う。

熱血格闘家
ポール・フェニックス

前作から多少コマンドが変更され、連携技が大きく強化された。

前作では出にくかった葉桜はコマンドが改正された。そこからつながる連携技も豊富に。

野獣神父
キング

投げ技、打撃技だけでなく、締め技、固め技も多く追加された。

卍固めやコブラツイストなど、プロレスならではの技が追加された。コマンド投げも多い。

スーパーポリス
レイ・ウーロン

中国拳法系ではあるが、ロウとはひとあじちがう。パンチとキックを合わせた連携技は豊富で、いきなり後ろを向いたり、寝そべったりと、トリッキーな動きは香港アクション映画を思い浮かべる。アクティブに攻めつつ奇襲も狙える、二面性をもったキャラだ。

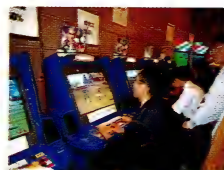
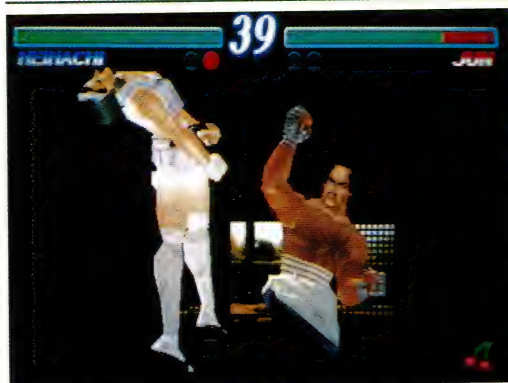
サイレント・アサシン
ニーナ・ウィリアムズ

スピード重視の連続技がさらに強化され、上中下の内訳が多彩に。

前作では最強と噂された彼女。多彩だった連携技もさらに増えた。名物の関節技も健在。

鉄拳2 TEKKEN2

アーケードはこの夏、PSには来春移植予定

ナムコの力は偉大だ。前作「鉄拳」のアーケードへの登場から、わずか9カ月。ついに発表になった「鉄拳2」は、予想をはるかに上回る完成度を見せてくれた。しかも開発度はまだ60%と、さらなる発展の可能性も示唆する。全貌はまだ明らかになっていないが、キャラクター、技、システム等、すべてが洗練されている。かといって、前作の優れた部分までなくしてしまったわけではない。ナムコの内覧会でも、来場者の評価は高かった。PS版は来年3月。それまで、ゲーセンで鍛えろ！

戦略性をより強化した新システムを知る

コスチュームはキャラによってバラつきがあるものの、美しく変更されているものが多い。

前作の視点切り替え機能は、使用頻度の少なさからカットされているとか。しかし、前作の投げ技のように、技によってはクローズアップされる。

基本的なシステムは前作と変わりない。しかし、前作では少なかった横の動きがかなり強化されている。

まず、ダウンからの起きあがりに側転が採用された。これにより、相手のダウン攻撃をかわしたり、無防備になる起きあがり時に技を重ねられる危険性も少なくなるだろう。それどころか、優位に立つことすら可能だ。

また、通常の立ち状態で横に回り込み、攻撃を加えることも可能になるのだろう。現時点ではミシェールにこの動きが見られた（前作でも後ろに回り込んでいたが）。

新キャラの準は、合気道のような受け流し投げ（相手の攻撃を利用して投げる当て身投げのようなもの）を持っている。他のキャラにもこの要素は入ってほしい。

10連コンボは、前作とほぼ同じコマンドで残されている。しかし、途中で分岐ポイントが設けられ、結果的に各キャラが数パターンの10連コンボを持つらしい。

気になるボスは当然……として、中ボスも全キャラに対応する計10人（匹）が用意され、テコンドーやキックボクシングなど、新キャラもいるらしい。熊にも期待したい。

エコロジカルファイター
風間　準

古武術をマスターしている準は、基本的には連携技でつなぐよりも、有効的な一撃を狙うキャラのようだ。最大の特徴ともいえるのが、相手の技を利用した受け流しの投げ（当て身投げ）。女性ということもあり、ニーナやミシェールの立場を脅かす存在になるか？

超殺戮兵器
ジャック

５歳になったジャックは秋葉原でパーツを買って自分で改造した。

豪快なパワー殺法にみがきがかかり、破壊力バツグンの新コマンド投げも追加。もう敵ナシ。

伝説の龍再び
マーシャル・ロウ

コスチュームや顔にシブみが出てきたロウ。奇声もあいかわらず。

サマーソルトをからめた連携技がかなり増えた。ダブルサマーソルトは特に目を見張る。

放浪の女拳士
ミシェール・チャン

１P・２Pともショートパンツ姿に変更。ファンが増えそうです。

後ろだけでなく、横に回り込んでの攻撃が可能に。相手の攻撃をかわし、通天砲を狙え。

からくり宇宙忍者
吉光

回転系の技がさらに増え、敵を惑わす忍者。ガード不能技も健在だ。

刀を回して空まで飛んでしまう吉光。手にしろ体にしろ、とにかく回す攻撃が多いのが特徴。

PSではまだ未踏のジャンル"育てゲーム"。その分野で初のPS完全オリジナル作品が、マップジャパンから発売決定！　この「ヒロイン・ドリーム」は、自分がディレクターとなり５人のヒロイン候補の１人、"舞木　静"の能力をトップレベルに引き上げ、超一流のスターとしてデビューさせることが目的だ。本人の前に姿を見せず、そして名前も告げずに……。あなたは、静から慕われることができるか？

源舞由紀

主人公のライバル兼友人。運動神経が優れていて、舞台役者に憧れている。黙ってあちこちで活躍する頑張り屋さん。

あなたは彼女をヒロインに
ヒロイン・

マップジャパン／発売日未定／価格未定／１Pのみ／メモリカード使用ブロック数未定

主人公　舞木　静

ただ今燃える16歳！　しかし性格は単純なので、のりやすく飽きやすい。その上気分屋でわがまま。が、かわいい！

マップジャパンより／育成シミュレーションと一口にいっても、今のまでのものとは一味も二味も違うタイプの「ヒロイン・ドリーム」。なぜかというと……それは今はヒミツ!!（佐藤）

神楽姫子
歌の上手な、ちょっとキツイ性格の女の子。しかし心の奥では、親友を欲しがっている寂しがり屋さんな、熱血少女。

大羽音夢
演技の天才少女。普段はぼぉーっとしているが、カメラの前では気の強い女の子に。なぜか静や由紀と仲がいい。

できるか？
ドリーム
／対応周辺機器未定

見和 麗
容姿端麗成績優秀で努力家。みんなの憧れのお嬢様。体力のなさが唯一の欠点。いつもクールでかっこいい人気者。

NEW COMER

発売予定としてタイトルだけは挙がっていたものの、長らくその姿はベールに閉ざされていた、「TIZ～TOKYO INSECT ZOO（ティズ）」。他機種の人気ゲームの移植でもないし、発売元も馴染みのうすいメーカー。正直言って、こういった言わば名も知れぬタイトルに興味を示していた読者は少ないだろう。

しかし、覚えておいて欲しい。そういったタイトルこそ、新たな可能性を秘めていることを。そして、まさにこの「TIZ」が、その良い例となるはずだ。

ティズ

■ゼネラル・エンタテイメント
■11月発売予定　■価格未定

TIZ TOKYO INSECT ZOO

語られるテーマは

まさに生まれかわる

ある日突然カブトムシになった少年、リョウがカブトムシ仲間に問う。「生まれ変わりの仕組みって何だろう？」

卵から幼虫、さなぎ、そして成虫へ。昆虫の変態能力、メタモルフォーゼはある種の生まれ変わりである。

カブトムシのオーガが答える。「いつでもなりたいと思っていれば、いつだって生まれ変われるのさ！」

そう、人間だって、昨日までの自分とは、違った自分に生まれ変われるはずだ。

そして、プレイヤーはメタモルフォーゼを体験する。

“次世代ゲーム”のひとつの答えが、ここにある。

「物語を体験する」ためにゲームとアニメは出会った。

「プレイング・ムービー・ゲーム」――RPGでもアドベンチャーでもない、新しい「物語体験」が模索され、ここにたどり着いた。これが意味するのは、アニメとゲームの完全なる融合。もはや境界は存在しない。今回は間に合わなかったが、追って実際のゲーム画面をお目にかけ、驚いて頂くとしよう。

下の図は、システムを表したもの。あくまで解りやすくするための区分であることを断わっておく。

「物語を観せる」ために3つの手法が用いられた。

まず特筆すべきは、途切れることなく展開する演出。左の図で便宜上「3Dアクション」と表現した、プレイヤーの自由に操作するシーンさえも演出の一端である。アニメシーンから自然に移行し、プレイヤーは感じるままにコントローラに触るだけだ。

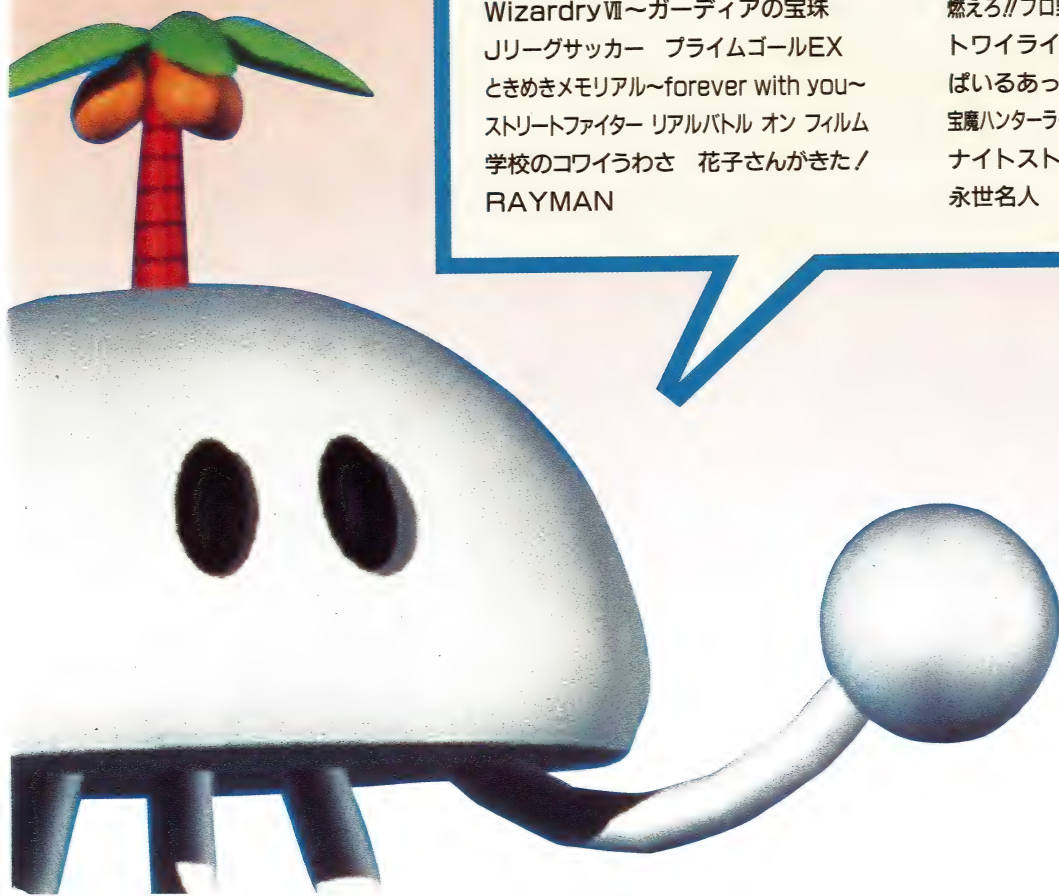
また、プレイ中のCD読み込みも一切抑えられており、物語への没入が妨げられることもない。

「アクティブ・トーキング・システム」と名付けられた会話シーンは、音声で提示されるセリフや気持ちを選択することによって進める。画面上に文字が出ることはまったくない。

とにかく、すべてはアニメによって語られる物語の延長線上にあり、プレイヤーは時に主観的に、時に客観的に、物語を観、体験していくことになる。

Ps PREVIEW

発売まで待てない!!
NEW DISC先取り情報

PHILOSOMA
KING'S　FIELDⅡ
ZERO DIVIDE
3×3EYES～吸精公主～
東京ダンジョン
新日本プロレスリング闘魂烈伝
WizardryⅦ～ガーディアの宝珠
Jリーグサッカー　プライムゴールEX
ときめきメモリアル～forever with you～
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
学校のコワイうわさ　花子さんがきた!
RAYMAN
ZXE-D（ゼクシード）
EXECTOR（エグゼクター）
ツァイトガイスト
Jリーグ　実況ウイニングイレブン
サイバーウォー
藤丸地獄変
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER
トワイライトシンドローム
ぱいるあっぷまーち
宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2
ナイトストライカー
永世名人

シューティング

PHILOSOMA (フィロソマ)

SFムービーとシューティングが融合した「PHILOSOMA」。美しいムービーシーンとゲームが交互に現れ、プレイヤーを「PHILOSOMA」の世界へと引き込んでいく。今回は、このゲームを紹介すると共に、研究をしていきたいと思う。

■7月28日発売
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

斬新な視点で迫る新世代シューティングゲーム！

後半に進むにつれて、しだいに敵の正体が分かってくる。そこには何があるのか、果たしてD3達の運命は!? この盛り上がり方はNO尋常！

美しいムービーシーンと、様々な視点で展開するシューティングが融合したこのゲームは、まさにPSにふさわしいソフトである。今回は、そのゲーム展開をフェイズ3まで復習として紹介し、それに加えて自機ストレガの武器やゲームで登場するアイテムなどのシステムサイドを詳しく解説する。さらに、各視点ではどのようにプレイ感覚が違うのかも比較していくぞ。これが今回のメニューなのだが、デザートに「フィロソマ設定資料集VOL.1」もあるので、じっくりと味わって欲しい。

ゲームシステムに迫る。ストレガの装備を使いこなせ！

設定資料も注目！

設定資料集では、ストレガとギャラントの誕生の秘密が明かされるぞ！

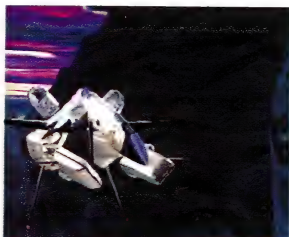
ACT1 これまでのフェイズを振り返る

ここで、フェイズ3までのストーリーを要約して振り返ってみよう。先の展開は、また次号で紹介するのでもう少し待ってほしい。

OPENING

惑星-220からの救難信号を傍受した攻撃空母ギャラントは、4隊ストレガチームを惑星に降下させる。最後に射出されるチームの中には主人公、D3の姿があった。

PHASE1

惑星の中心都市までを最短距離で飛ぶD3達のストレガチーム。岩石が浮遊している渓谷を進むが、その行く手を友軍機に阻まれる。

ストレガの雄姿。フェイズボスはドギーハウスだ。のっけから攻撃が激しいぞ。

PHASE2

スペースポート、都市市街地へと順調に進んで行く編隊。しかし、惑星の戦闘艦に潜んでいたクリーチャーがD3に襲いかかる！

都市を飛ぶ。だが、突如として異変が！初めて謎のクリーチャーが出現する。

PHASE3

生存者信号を発する都市中央の採掘タワーへ進入するD3達。そこで仲間のカレンが謎の死を……。一体この惑星に何が起きたのか!?

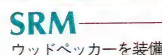
中央の採掘タワーと無気味に蠢くクリーチャー。そして仲間の死が、重い……。

ACT2 ストレガウエポン＆アイテム解説

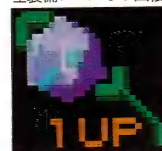
ストレガは、４種類のメイン武器と２種類のサブ武器の他にボムがある。アイテムは全部で７つあるので、形状をよく見て覚えよう。

POW 使用武器レベルアップ。

BOM ボムを１発追加する。

MRM ランサーを自動装備。

SRM ウッドペッカーを装備。

SHIELD シールドを１段階回復。

S-POW 全装備レベル３＆回復。

1UP 残機を１機追加する。

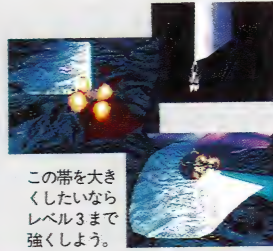
S-POWと1UPは、後半のフェイズで出てくるが、前半にも出ることがあるので注意しよう。

VULCAN バルカン

広範囲に広がる最も使い易い装備。ボタンを押しているだけで高速連射する。アイテムを取るとレベル3までパワーアップしていく。

対ザコ戦で効果を発揮。フロント３Dでは無意味かも。

LASER レーザー

敵を貫通する攻撃力の高い装備。発射しながら自機を動かすことでオーロラのように効果範囲が広がり、広範囲を攻撃できる。

この帯を大きくしたいならレベル３まで強くしよう。

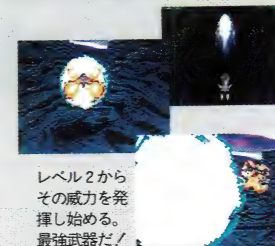
MRM ランサーミサイル

前方へ一直線に飛んでいく。威力はなかなかのものだ。連射もそこそこ効く。

SRM ウッドペッカーミサイル

ホーミングするのでザコ戦に強い。しかし、旋回性はやや低いかもしれない。

A-BREAK アサルトブレイカー

ボタンを押し続けるとエネルギーが集束し、離すと溜まったエネルギーもろとも発射する。貫通力があり、集束体にも攻撃効果がある。

レベル２からその威力を発揮し始める。最強武器だ！

RAY-B レイブレット

後方を攻撃することができる唯一の装備。連射性はバルカンより低いが、敵などに接触すればスプレッド効果を発揮する。

フロント３Dでのメイン装備。通常はあまり使わない。

BGR バスターグレネイド

発射すると大爆発を起こし、画面中の全ての敵に大きなダメージを与える。ここでいう全てとは、自機ストレガと違う高度にいる敵（例えば、後述するパース視点の敵など）も含まれる。ただし、一部例外もあるので注意されたし。初期状態では、３発だけ装備している。

ACT3 ゲーム画面の見方

残機表示の他、自機の現在の行動などをリアルタイムで表示する。

装備武器のレベルとボムの残弾数を表示する。特に注視すべき場所。

シールドとスコアを表示。シールドは２回までダメージを防いでくれる。写真はNOシールド状態。

画面上部にある、３つのウインドウの見方は左の解説通り。補足をすれば、武器は常時切り替え可能。パワーアップは各装備とも独立しているので、撃墜された時の使用武器以外はレベルダウンしないようになっている（撃墜されるとレベル１に戻る）。逆にパワーアップも各装備個別に取ってレベルを上げていかないといけない。

見たいシーンを自由に見られる!!

この「PHILOSOMA」では、クリアしたフェイズまでなら、自由にゲームを遊んだり、そこまでのムービーを見たりできる。これで、ムービーだけをゆっくりと鑑賞することもできるのだ。ぜひ全フェイズをクリアして、全て見られるようにしたい。難易度でエンディングが違うかも!?

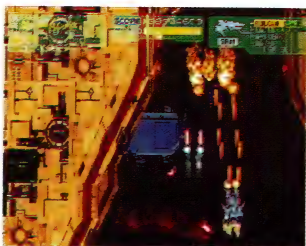
好きなフェイズのムービーを自由に見られる、ナイスサービス。

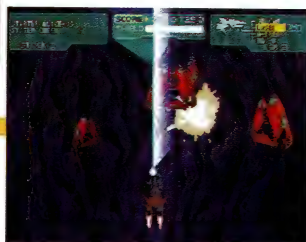
SCEより／「フィロソマ」の設定はスゴイんだよ。実際には画面に出て来ないコクピットの部分も、実はちゃーんと設定されてるのだ。どーだ、まいったか。（ステハニー☆林）

ACT4 各視点での操作感を比較

このゲームは、様々な視点でゲームが展開していく。それがこの「PHILOSOMA」の特筆すべき点でもあるのだが、ではその各視点での操作感覚に違いは生じるのだろうか!? それをここで検証していこう。まず、いくつもの種類がある視点を、基本である4つの種類に分類して、それぞれ見ていこう。ちなみにこれらは前半〜中盤で見られる視点の数々である。

TOP・UP・VIEW

ゲームをスタートすると、このトップビューの縦スクロールから始めることになる。操作感は極めて良好。縦スクロールの横画面なので敵が突然出てくる感じはあるが、それは問題にならないだろう。

TOP VIEW

これはフェイズ3のタワー突入シーン。このシーンでは高速スクロールで障害物を回避しながら進んでいくことになる。敵だけでなく、前方もよく見て進んでいく。

UP VIEW

ストレガを下から見上げた視点。通常のトップビューと操作感覚は変わりないものの、やはり斬新。確かに今までになかった視点だ。下部を見せた自機は史上初!?

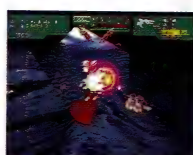
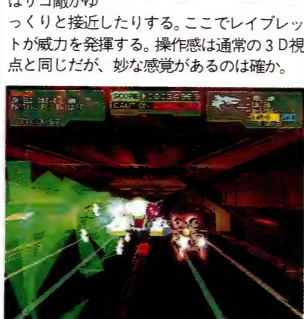
3D・FRONT 3D VIEW

3Dの視点も2種類あるが、どちらも基本は同じだ。他の視点と比べるとやや自機の操作が重い感じはするが、背景の動きも相まってスピード感がかなり味わえる。特にフロント3Dという視点は斬新で、遠のいていく背景の中で敵を撃墜していると不思議な感覚に襲われる。前方を攻撃する武器で撃った時の演出がなかなか面白いのだ。

3D VIEW

フェイズ1とフェイズ3の後半でこの視点がある。どちらも操作は同じだが、フェイズ3では閉まるシャッターをギリギリで抜けながら高速で進んでいくのだ。狭い通路ということもあり、臨場感は抜群。武器も見た目が変わる。

操作がやや重いが、敵の弾は回避し易い。それより後方からくる敵に注意せよ。

FRONT 3D VIEW

背後から迫る敵を迎撃する視点。フェイズ1とフェイズ2でこのシーンがある。フェイズ1ではザコ敵がゆっくりと接近したりする。ここでレイブレットが威力を発揮する。操作感は通常の3D視点と同じだが、妙な感覚があるのは確か。

このホバー連結機との闘いが熱い。極太キラキラレーザーをいかにして回避するか!?

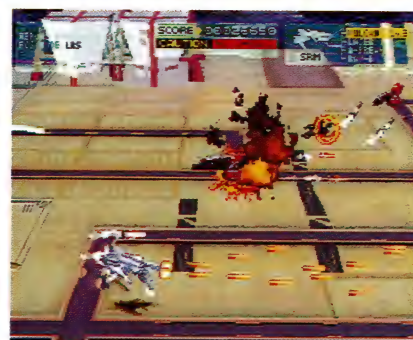
SIDE・BIG SIDE VIEW

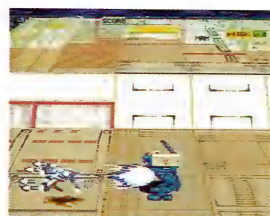
SIDE VIEW

サイドビューは1〜3の各フェイズで登場する。どれも操作感はトップビューと変わらないが、一番しっくりくる視点だ。特にフェイズ3では立体障害物もあり、そこの通過が楽しい。

BIG SIDE VIEW

フェイズ2のサイドビューのスタートシーンでは、こんな巨大な自機を操作することに。日頃は小さい自機をじっくりと鑑賞できるものの、弾避けがかなり厳しくなっている。

PRES. VIEW

フェイズ2のエアポートのシーンにある、唯一のパース視点。操作感はサイドビューとあまり変わりないが、弾の避け方と敵の狙い方が少し難しい。下を押すとちゃんと自機が大きくなり、上を押すと遠ざかって小さくなる。ここでは広範囲に広がるバルカンやレーザーで進むといいかもしれない。

敵との横軸合わせが難しい。レーザーだ!

障害物もあるので、十分注意。接触すればもちろんダメージになってしまう。

ACT 5 フィロソマの世界観を味わう

フィロソマ PHILOSOMA 設定資料集 Vol.1

ストーリー、デザインなどにおいて、細部まで設定がなされているフィロソマだが、ここで特別に、その設定資料を初公開しよう。

STREGAの誕生

ゲームで、プレイヤーが操作する自機がこの機体である。

UNF所属の攻撃空母「ギャラント」の搭載機で、ファイターとアタッカーの性能を併せもつ、最新鋭戦闘攻撃機である。機体の名称であるストレガ（STREGA）の由来は、イタリア語で〝魔女〟を意味している。

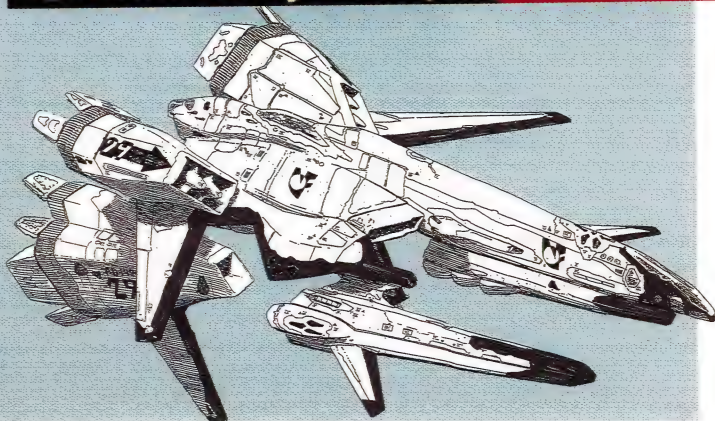
作戦遂行時には、3～4機で1編隊を取り、編隊はコードネーム（チャーリー、デルタなど）で呼称される。だが、単独でもその攻撃力は絶大な効果を発揮する。

STREGA

ここで、ストレガの細部についての設定を見ていこう。機体は、外観だけを見れば、搭載武器が集中している前部の2本のアームとコクピットのある本体部、そして推進機構があるエンジン部に分けられる。

各機構が独立した独特のフォルム。コクピットは機体上部中央にある。

LAUNCHER

前部にある2本のアームは、中央から分割できるようになっていて、展開後は内部板が平らになる。内部板の中には、兵器が多数搭載されていて、それを発射する機能と同時に、内部板自体も大気圏降下用の抵抗板の役目を果たしている。

対ドギーハウス戦で展開されるクラッシュガン（ゲームでは使われていない謎の武器）。

ゲーム後半のムービーで出てくるバルカンの発射口。排煙がたなびく。

COCKPIT

通常、ストレガの機体制御のほとんどは、サポートコンピュータ「アリス」が担当。パイロットは、アリスとの会話で命令や情報収集を行う。また各機体のアリスは、編隊ごとに随時情報交換を行っており、それ自体が１つの大きな「アリス」になっている。

ムービーの中では、コクピットはメインスクリーンの表示だけだが、内部は細かい設定がなされている。

コクピット

RESQUE
黄色に黒文字

キャノピーは半透明とのことですが内部はこうなっています。

※キャノピーの内側にデータを表示するのはキャノピーの曲率の問題で難しいので、このようにしました。

※コントロールボタンは作動中のものは点灯しています。

黒、エジェクションシートマーク

DENGER
黒地に白ヌキの文字で EJECTION SEAT

パーソナル マーク グレー
下にパイロットの名前らしい筆記体のサイン グレー

※メインスクリーンとサブスクリーンはキャノピー側についています

メインスクリーン

キャノピーの内側に密着しています

サブスクリーン

テンキー
ダメージインジケータ
ダメージの量に応じて点灯
コントロールボタン
コントロールスティック

スロットル

コントロールボール 黄色
※コントロール・スティック
赤、リリースボタン 射撃はこのボタンで
マウスの裏にあるボールと同様にコンピュータのコントロールに使います。
グレー
黒 感圧シート
グレー

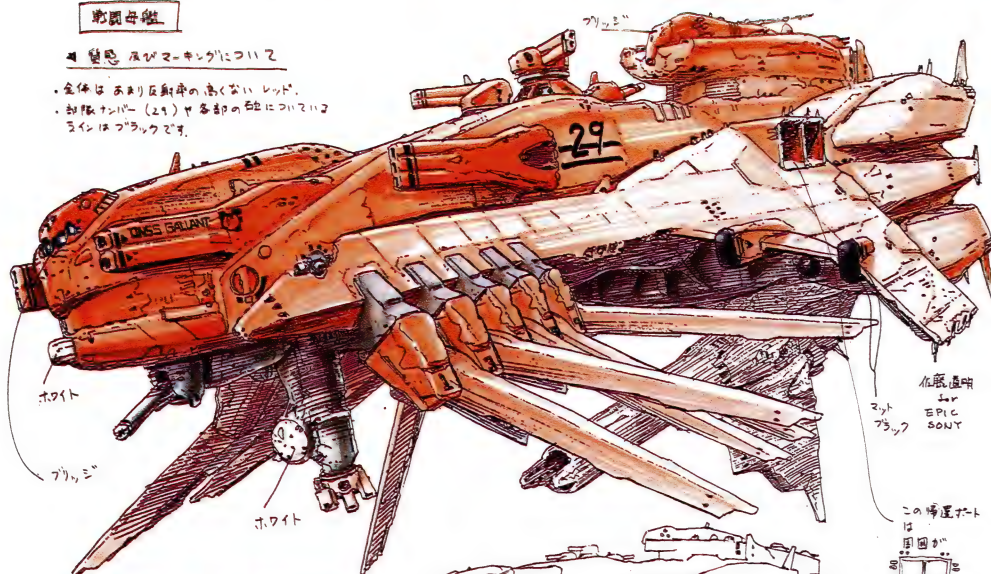
グレー
黄色に黒で文字
※スロットル
ブースターボタン 黄色
オーバードライブストッパー 黄と黒のしま
赤のボタン

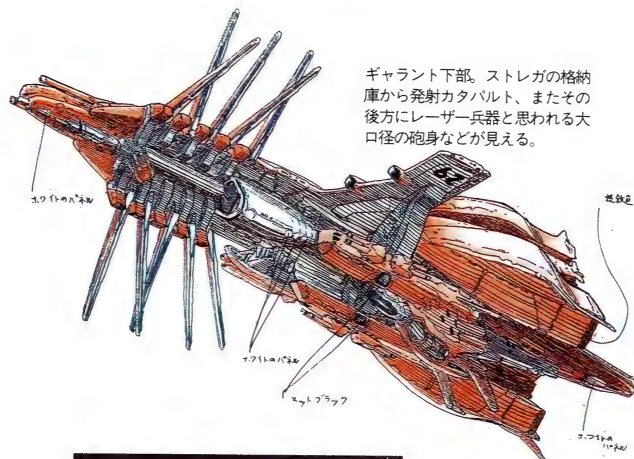
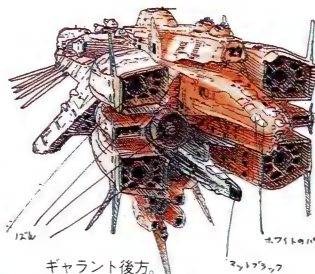
シート
フットペダル
エジェクションシート起動ノブ

※コントロール スティックは感圧式なので動きません。

佐藤道明 for SCE

コクピットシートは、Ｇ軽減のためリクライニングされている。また、メインスクリーンはキャノピーに付いていて、前方視界及びその他の進入路データなどを、ワイヤーフレームで表示。シート自体は、緊急用の脱出装置になっている。

GALLANT

ギャラントは、資源採掘惑星-220からの救援コールをキャッチするまでは、通常どおり哨戒任務を行っていた。

ストレガの母艦である攻撃型空母ギャラント。艦体下部前方にある発射カタパルトが特徴的で、昆虫を連想させる。ブリッジは最前部と後方上部に2つある。搭乗員の居住ブロックなどは艦上方に集中しているようで、左右の側部中央には帰還ポートが2つずつあり、そのポートから下部前方がストレガの整備場兼格納庫になっている。カタパルトは、その格納庫から直接つながっていて、即時発進が可能だ。

ギャラント下部。ストレガの格納庫から発射カタパルト、またその後方にレーザー兵器と思われる大口径の砲身などが見える。

ギャラント後方。巨大なメインノズルとサブノズルが密集。噴射時は青白く発光。

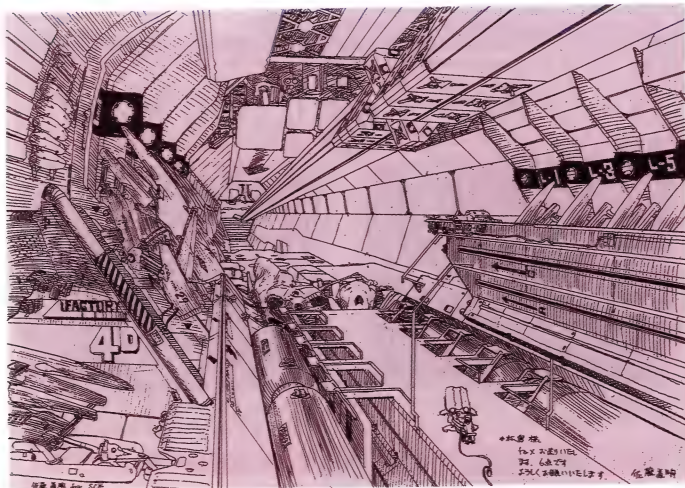
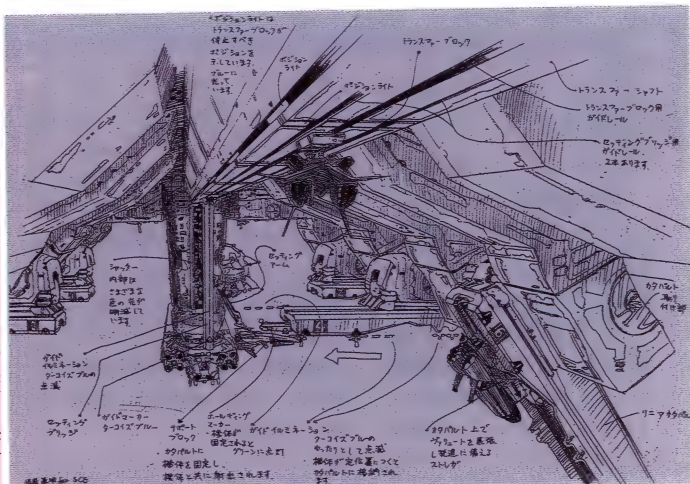
全機が揃い、下降してカタパルトに接続する。

射出準備に入る。カタパルト下のストレガ。ギャラントは、ムービーではここまでしか登場しない。残念だ。

惑星-220の引力圏に停宙する。ここからストレガを惑星へ射出するのだ。

格納庫内のストレガ。これからトランスファーブロックでカタパルトへ。

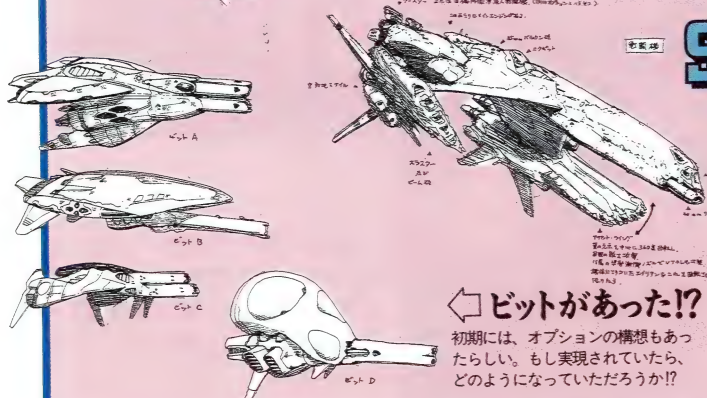
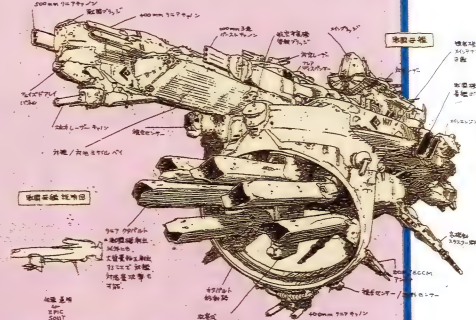
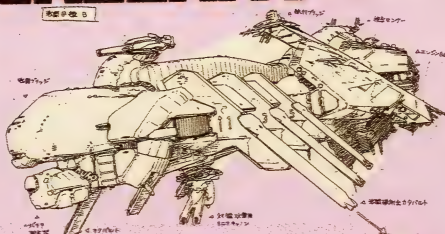
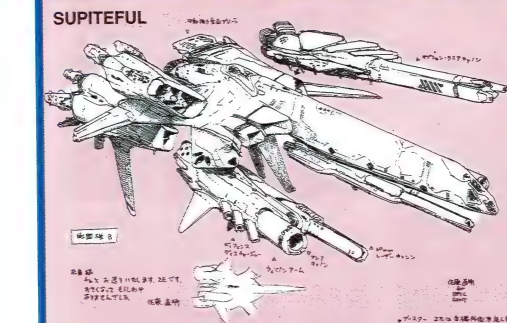
LAUNCHING CATAPULT

ストレガやその他の艦載機を射出するのに使われるカタパルトまでは、リニア方式のトランスファーブロックに接続され、スムーズに移動していく。カタパルトへ移動後は、ガイドに沿って下降し、カタパルトレールに接続されるのだ。カタパルトに入った機体は、最終点検と射出準備を行い、射出される。

ストレガの格納庫。重力の制限がないため、格納庫壁面に傾けて搭載されているのが分かる。

ストレガのカタパルト射出過程について、細部まで設定されているのが確認できる。

オマケ ストレガ＆ギャラント 初期画集

SUPITEFUL

GALLANT

ここでは、現在のストレガやギャラントに至るまでの初期デザインを紹介していこう。現在のデザインになるまで、かなり試行錯誤されているのが分かる。少し小さいがじっくりと見てほしい。

STREGA

大型エンジンに武器アームなどの基本コンセプトは同じだが、かなりイメージが違うストレガ。この時点から、グランドモードの変形機構が考えられていたようだ。

⇦ビットがあった!?

初期には、オプションの構想もあったらしい。もし実現されていたら、どのようになっていただろうか!?

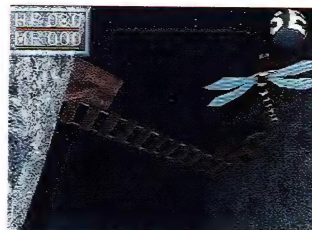
3D RPG

KING'S FIELD II（キングス・フィールドII）

前作からさらにグラフィックも美しく、凄さを増したIIが、もうすぐ発売される。ヴァーダイト国を守る聖剣ムーンライトソードを取り戻すため、前作の主人公ジャンの友人アレフ・ガルーシャ・レグナスがメラナット島で活躍する物語だ。

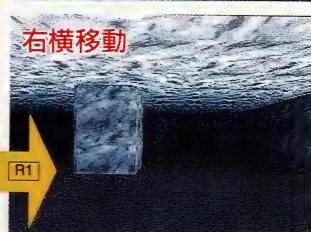
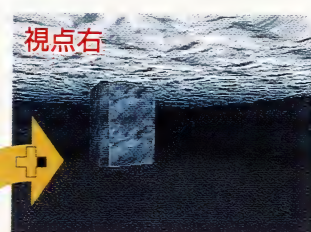
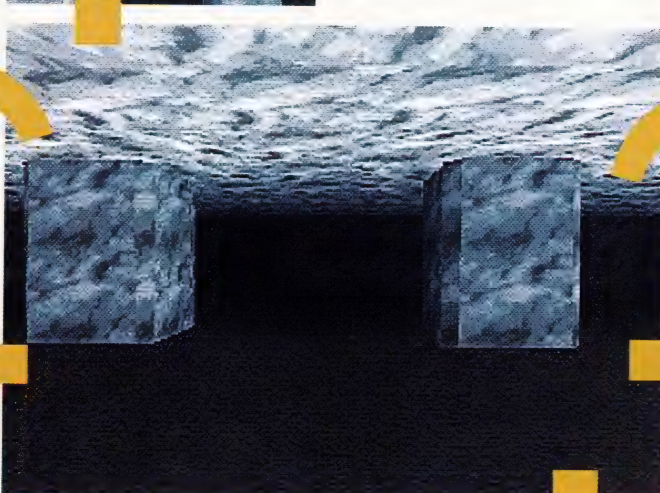
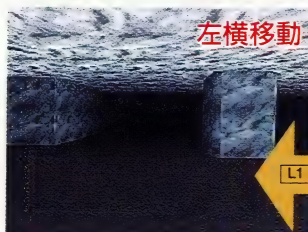
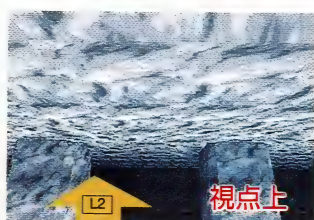
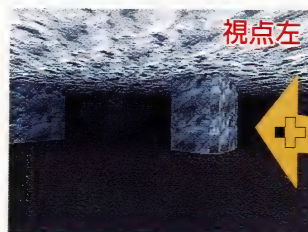
■7月21日発売
■フロム・ソフトウェア
■6,300円

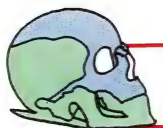
滑らかに動く視点の動きに恐怖感も増していく

プレイステーションの機能を生かし、RPGの世界をそのままアクションにした人気ゲームの続編が早くも登場する。ストーリーは前作に関係しているけれど、全然知らなくても問題ない。ゲームを始めた瞬間からリアルな剣と魔法のバーチャルな世界に呑み込まれてしまうだろう。リアリティを増したグラフィックもさることながら、相変わらずのなめらかに動く操作性のよさが、人気の理由だと思われる。さらに、壁の向こうから漏れ聞こえるモンスターの声。背後から攻撃されるかもしれないという恐怖感で、緊張の連続を味わう。まずは、視線の移動をマスターするのが大切だ。

前作と違い、ダンジョンの外もある本作では、美しい星空を見上げることもできる。

見下ろした浜に人が見える。風景は遠くなるほど暗くかすみ、遠近感を出している。

視点の移動

R2、L2ボタンで視点を上下に移動させる。アイテムが落ちていないか探索する時は下向きに、飛来する敵に備える時は上向きにして行動する。

方向キーの上下で前進後退。左右で視点を左右に移動させる。○ボタンを押しながら操作すると、素早く移動できるが、敵の攻撃を受けた時のダメージが大きくなるので注意。敵が近くにいそうな場合、○ボタンを押しながら行動するのは、やめたほうがよさそうだ。遠距離を移動する時に活用しよう。

真横へ移動（サイドステップ）の時はR1、L1ボタン。方向キーと同時に押して敵の後ろに回り込むなど、戦闘時に活用することが多い。

直接攻撃の剣と間接攻撃の魔法で戦い抜けるか

メラナット島にただひとりたどりついたアレフは、武器のダガーしか装備していない。魔法を覚えたり強力な剣を見つけるまでは、ダガーだけが頼りである。

それほど体力に余裕があるわけでもなく、ちゃんとした防具をつけているわけでもないので、ささいな失敗ですぐにやられてしまう。敵との1回1回の戦いが気を抜けない緊迫したものなのだ。剣と魔法のそれぞれの攻撃特性を知り、使い分けなければ生き延びることはできないだろう。

剣攻撃 △ボタン

島を冒険していくと剣を見つけることがある。最初に装備しているダガーは、横に振る武器だが、上から振り下ろす剣などが落ちている。なお、敵モンスターを倒して経験を積むと突く・振り払うといった能力がアップする。主人公のレベルに合った武器を使うのが大切だ。剣の種類によって敵に与えるダメージが変わるだけでなく、間合いや攻撃の素早さも変わってくる。横に振り払う剣では、低い位置の敵に攻撃が当たらなかったり、離れた敵に攻撃が届かなかったりする。

左上のHP表示の下にあるオレンジのバーがPOWERゲージだ。剣を振るとなくなり、徐々に回復する。マックスに近いほど敵へのダメージが大きくなる。

左上のステイタスパネルで攻撃の状態を把握しながら戦うのだ。

ダガー

使用する剣によって攻撃のパターンが変化する。ショートソードの場合は振り下ろすのだ。

ショートソード

攻撃力		防御力	
切る	0	切る	0
打つ	0	打つ	0
刺す	0	刺す	0
聖の魔法	0	毒	0
炎の魔法	0	魔の魔法	0
土の魔法	0	炎の魔法	0
風の魔法	0	土の魔法	0
水の魔法	0	風の魔法	0
		水の魔法	0

なにも装備していない状態では0になる。

魔法 □ボタン

魔法は火・水・風・土・光の5つの属性を持つものに分類される。最初主人公は、魔法を使えない。戦闘で経験を積みレベルアップして使えるようになるのではなく、特殊なアイテムを使うことで魔法をマスターする。そして、剣と同じように装備画面で装備すると、魔法を使えるようになる。

ただし、それぞれの魔法は、一定量のMPを消費する。最初30しかないMPは、序盤では回復する方法がない。有効に使うようにしたい。さらに左上のMP表示の下にある緑色のMAGICゲージに注意。POWERゲージと同じように魔法を使うとなくなり、ゆっくり時間とともに回復していく。ゲージがマックスまで戻らないと次の魔法は使えない。連続攻撃できないようになっているというわけだ。

また、攻撃魔法は必ずしも画面内のすべての敵にダメージを与えるものではない。敵に向かって飛んでいくので、届かなかったりする。視点をちょっと上にして攻撃するほうがいいようだ。

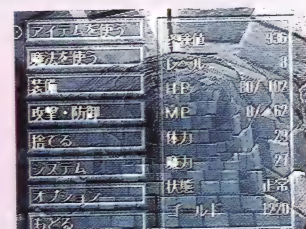
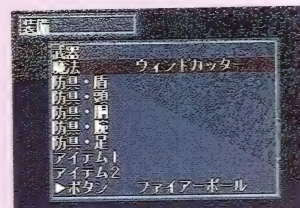
魔法のアイテムは、使ってマスターしないと意味がないのだ。

これで魔法が使える。

火の属性の魔法。火球が敵に飛んでいく。

ブーメランのように回転しながら飛ぶ魔法。

キーコンフィグ

×ボタンを押すとステイタス画面になる。主人公の経験値などをチェックする他にアイテムや回復魔法を使うことができる。「オプション」で画面のHPやコンパスの表示を消すことも可能だ。そして、「装備」画面の一番上の「攻撃」で剣を装備し、△ボタンで使用。魔法は、その下にある「魔法」に装備(?)し、□ボタンで使用してもいいし、一番下に装備してSTARTボタンで使うことも可能だ。

各種設定も行なえるステイタス画面。

STARTボタンに薬草や魔法を装備する。

ゲーム序盤をさっそくプレイ!! とっても怖い

前作に比べてはるかに自由度を増したIIでは、謎が解けなくて先へ進めないといったことはほとんどない。鍵を見つけなければ開かない扉など、あることはあるが、クエストを解かなくともクリアできるようになっている。ただし、スムーズにプレイしても50〜60時間くらいかかる大作になっている。

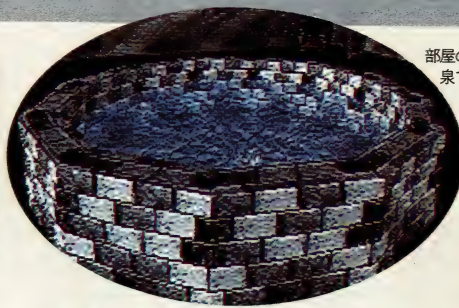
舞台となるメラナット島には、魔導師ツェデックの魔力で灯された灯台や体力を回復する水が湧き出る泉があり、島の奥には人がわずかながら生き残っている。人々の話を聞きながら島の奥へと進んでいくのだ。それではゲームの序盤を連続写真で紹介し、どんな戦いと恐怖が待ち受けているのか紹介しよう。だが、この先には、もっと…。

START

げっ、スタート地点の浜辺から海へ入るといきなり溺れてしまう…。

釣り人の話を聞いて浅瀬を進む。両側の深みにはまれば、やられてしまう。それに、空を飛ぶ敵や海中の敵と多くのモンスターがいるのでゆっくりもできない。

灯台を発見した。コケが生えた上に昇る階段がある。あまり高いところから落ちるとダメージを受けてしまうので慎重に進んでいく。夜空を見上げると火の玉が飛んでいた。冷たい風を感じさせるグラフィックだ。

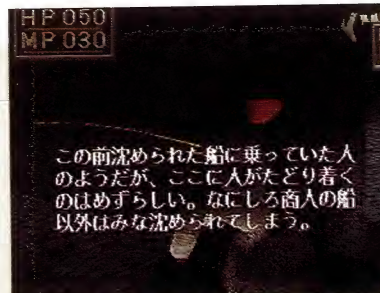
部屋の奥には、イカの化け物がいた。初めての戦闘を経験。触手を伸ばして攻撃してくる。一撃をくらうと体力が激減する。周りには、敵モンスターに食べられてしまったのか、ガイコツがいたるところにある。

体力回復の泉

部屋のような一角に水が湧く泉を見つける。泉で青白い光に包まれたと思ったら体力が回復した。ふと下を見るとスライムがゆっくりと近寄ってきていた。

ヴァーダイトの兵士の亡骸のようだ。

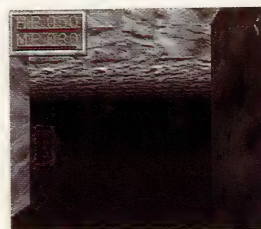
左の巨大かたつむりは、毒を吐いて攻撃してくる。恐ろしい敵である。

浅瀬をたどって島のダンジョンへの入り口らしきところに。入ろうかとも思ったが、浅瀬が島の裏側に続いている。ちょっと行ってみよう。足元には穏やかに打ち寄せる波が流れていく。まだここは、安全な場所のようだ。どうやら釣りをしている人がいる。モンスターでなければいいのだが。

釣り人は、ジョゼ・ハーベン。かつてこの島を拠点にしていた海賊の子孫。祖父から島に多くの宝が眠っているという話を聞き宝探しにやってきた男である。

男に○ボタンで話しかけるといろんなことを教えてくれる。重要なヒントになることもあるのでメモをしながら聞いた。間違って△ボタンで攻撃してしまったが、ケガはしないようである。

海中には波しぶきをあげる敵モンスターの魚がいる。動きはそれほど速くないので、かわすのは簡単だが、倒して経験値を稼ぐのもいい。

灯台から降りる時も足を踏み外さないよう下を見ながらゆっくりと進む。灯台の横から橋が延びていたので帰りはこちらを使おうと思ったが、途中で途切れていた。一歩先には死が待っていた。

モノなどを調べると画面下にメッセージが表示される。

島のダンジョンに入ることにした。遠くは暗く様子がわからない。入口近くのタルに近寄り○ボタンで調べてみることにする。

場所によっては隠し扉がある。これも扉や宝箱を開けるのと同じく○ボタンで開く。ただし、むやみに○ボタンを押しているとトラップにやられることも。

吹き抜けで間違って落ちそうになる。横へ回りこんだら階段があった。ここの宝箱はカラ。一足遅かったのだろうか。

地下を進むとますますヤバそうな雰囲気になってくる。左の壁になにやら文字が刻まれているのを見つける。なになに、「この先、危険」。薬草がどのくらい残っているか確認しといたほうがよさそうだ。

原始トンボのようなモンスターもいる。下を見ていると気づかないのでやっかいな敵だ。しかも、空中を飛行するので、なかなか攻撃が当たらない。魔法で戦うしかなさそうだ。

でかいカマが振り子のように動く仕掛け。タイミングよく走り抜けなければならない。しゃがんで通れたらいいのに……。動きを止めるスイッチも見当たらない。移動できる食虫植物の化け物は毒を持っている。

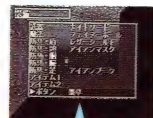
扉を開けるとスケルトンの姿が。体力も少なく恐怖で叫び出したくなる。早く回復魔法のアイテムを見つけなければ。

アイテムは意外なところに落ちている

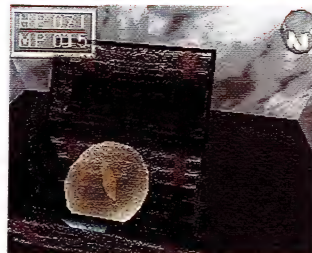
序盤から気の抜けない戦いが続くこのゲームで、少しでも頼りになるのがアイテムである。アイテムを探すのも会話や扉を開くのと同じ○ボタンを使う。タルの中や宝箱の中にアイテムがあるのだが、意外なところにも落ちていたりする。時にはゆっくり下を見ながら移動することも必要だ。

拾ったアイテムはステイタス画面の「アイテムを使う」で使用する。この時、名前を確認して効果を想像できる。また、とっさの時に使いたいアイテムは、「装備」でSTARTボタンに設定しておくのもいいだろう。アイテムは数に限りがある。特に薬草などは、大切に使うようにしたい。

なにやら草があるようだ。○ボタンを押す。

薬草を発見。×ボタンで捨てることも可能。

消費するアイテムや魔法などをSTARTボタンに設定しておくとすぐに使えるので便利だ。

ワープできるアイテム

アイテムの中でも便利なものを紹介しよう。1つは、竜王草の実。使うとHPとMPを回復し、持っていればシースの泉を見つけた後なら、やられてもアイテムやゴールドを持ったままの状態で復活できる。もうひとつは、道標の台座にセットすれば、対になるゲートと鍵でワープできるというものだ。

竜王草の実は使わずに持っていたほうが徳。

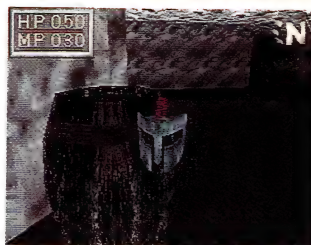
これが道標の台座。ここにワープするため…。

鍵をセットすれば、ゲートを使って戻れる。

拾った防具は装備する

武器以外に防具も見つけることがある。手に入れたからといって、防御力が自動的にアップするわけではない。剣や魔法と同じように装備しなければ効果はない。

ステイタス画面の「装備」を選んで盾・頭・胴・腕・足のそれぞれに合った場所に装備させるのだ。ステイタス画面の「攻撃・防御」を見れば、どのくらい強くなったかわかるだろう。

装備の欄には、この他に「アイテム1」と「アイテム2」がある。これは、アイテムの中にも防御力をアップしてくれるものがあり、2つまで付けられるということだ。毒から守ってくれるアイテムなどがあるのだろうか？

タルの中から防具を発見した。

忘れないうちに、すぐ装備してしまおう。

敵を倒してゴールドを

モンスターを倒すとゴールドを残して消える。これも大切なアイテムだ。序盤では、まったく役に立たないのだが、島に残る人々に出会えれば、ゴールドと交換にアイテムを買うことができる。モンスターが復活したら経験値とともにゴールドを稼ごう。

敵が消える瞬間に黄色いゴールドを出す。

店に行けばアイテムや武具を買うことができる。

セーブポイントを探せ

ロードはいつでもできるが、セーブは決められた場所でしかできない。いくら敵と戦ってもやられてしまえばおしまい。できるだけ早くセーブできる場所を見つけよう。セーブポイントは、道標の台座といっしょに隠された扉の奥にある。

空きがあれば、何カ所でもセーブできる。

3Dポリゴンロボット対戦格闘ゲーム

ZERO DIVIDE （ゼロ・ディバイド）

発売も近くなってきた、バーチャルメカニックポリゴン格闘ゲーム「ゼロ・ディバイド」。メカものということで敬遠している読者もいると思うが、格闘としても水準以上のレベルを保っており、充分遊べるゲームだ。まずは御一読願いたい。

■8月25日発売予定
■ズーム
■5,800円

オプション充実、リプレイモードで名勝負を残す

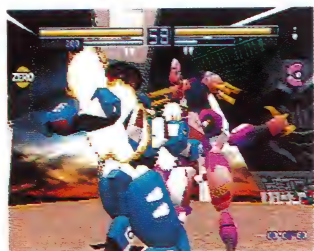
このゲームは、通常プレイモードの他にも注目すべきモードや特殊機能が豊富に盛り込まれている。今回はそれを詳しく紹介するとともに、プレイヤーの操作する8体のキャラの特徴や技などを解説していく。まず最初は視点だ。プレイ中の視点は、オプションで以下の4つから選択できるようになっている。また、後述するリプレイモードは、プレイ視点に関係なく独自に視点を変えて見ることが可能だ。従来の格闘ゲームになかった視点もあり、かなり新鮮だ。

ゲーム視点は4つ

ノーマル
キャラを常にサイドから見た視点。通常だ。

スイッチ
カメラに対し一定の角度になると切り替わる。

ローリング
キャラの周囲をゆっくり回転する。前後不覚。

プレイヤー
1プレイヤーキャラの背後からの視点。

ローリングやプレイヤー視点は、見ていてカッコイイのだが、かなり遊びにくいかも。

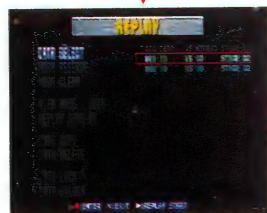
ローリングポーズは必見

視点やリプレイ機能などの他にも、ただポーズをするだけで楽しいものが見られる。プレイ中にポーズして止めると、キャラの動きが止まったまま周囲を回転する画面になるのだ。

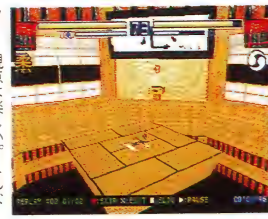
見ていると、プラモデルのジオラマのような感覚を受ける。空中戦を止めると激カッコイイ。

リプレイモード

通常のプレイをひと勝負ごとにメモリーカードにセーブし、後で見ることができるのが、このリプレイモードだ。このモードを発動するには、まずプレイする前にオプションでリプレイモードを選び、メモリーカードへのセーブをONにしておく。その後、通常通りプレイすると、勝負がついた直後に今の勝負をセーブするかどうか選択できるようになる。セーブされた勝負は、あらゆる視点で再生できる。その視点も、通常視点からオート、ローリングなどの変わったものがあり、フリー視点では再生中にプレイヤーが視点を自由に変えることも可能だ。また、一時停止やスローもできてしまう。

勝負をした後、セーブ。そして、リプレイメニューへ。

あらゆる視点で決定的瞬間を見ることができる。キャラのアップをじっくり鑑賞しよう。

スローで各技をじっくりと堪能する。美しく決まったフィニッシュや、名勝負、最短勝負などをセーブし、ライブラリとして使う手もある。

フリー視点は楽しい。こんな遠くまで引くこともできる。

次ページから各キャラフル解説!!

次のページから、現時点で入っている技の数々をコマンド付きで解説するのだ、見ろ!

ズームより「今マスターアップのホントに寸前です。マキシマム眠いっス。それはさておき、かなりマニアックな匂いのするこのソフトですが、結構お手軽に楽しめる内容ですので、お店で見かけたら触ってみてあげて下さい。」（福田）

打撃系がメイン。パワー、スピード、技のバランスが良く、あつかいやすい。特殊技のコマンドも比較的簡単で、技を出した後のスキも小さい。攻めていけるキャラ。

コンビネーション

A Ⓟ・Ⓟ・Ⓟ・➔＋Ⓟ

コマンドと下の連続写真を見た通りに、4発連続でパンチのみを当てるコンボ。

B Ⓟ・Ⓟ・↓＋Ⓟ・➔＋Ⓟ

2発殴った後、アッパーで浮かせ、ストレートで吹き飛ばす。決まると爽快。

投げ技

Ⓖ＋Ⓟ

相手の股に手をかけて投げつける、特殊な背負い投げだ。

追い打ち

⇧＋Ⓟ

飛び上がってボディープレスを食らわす。大小あり。

↓＋Ⓚ

ダウンした相手を踏みつける。接近してないと出ない。

OTHER

バランスは良いのだが、技がまとまりすぎて面白味がないのが難かも。しかし、煮つめれば最強になるハズ!?

➔・➔・Ⓟ

肘打ち。やや遠い間合いからも一瞬で接近して入る。使い方によってコンボにつながる可能性あり。

←・➔・Ⓚ

かかと落しよりも低い高さでサイドから入るすねキック。出るまでが遅いが、リーチはある。

↓・➔・Ⓟ

相手の横に回り込んで裏拳を当てる。素早く回り込むので、防御しにくい。

回り込む間合いが遠いと空振りする。格闘戦の途中で出すとフェイントになる。

4本の脚と2本の腕、1本の尾を持つ。それらをフルに使ったトリッキーな攻撃で相手を翻弄できる。だが、技のスキがどれも大きく、防御されるとキツイぞ。

コンビネーション

A Ⓟ・Ⓟ・➔＋Ⓟ・➔＋Ⓟ

左、左、右、左の順番でパンチを当てるコンボ。全部食らうとダウン。

B Ⓚ・←＋Ⓚ・↓＋Ⓟ・Ⓟ

尾で横殴り後、尾の1発と右左のパンチを当てるキック系（!?）コンボ。

投げ技

Ⓖ＋Ⓟ

相手を抱き込んでから、尾で持ち上げて地面に叩き落とす。また、投げの間合い自体もゼロより広く、比較的遠く（と言ってもわずかだが）から投げが決まる。この後、2つの追い打ちを選ぶ。

追い打ち

⇧＋Ⓟ

ジャンプで回転しつつダウンした相手の上に落下する。

↓＋Ⓚ

前脚で突き刺す。ゼロの踏みつけと同じく接近しないと出ない。

OTHER

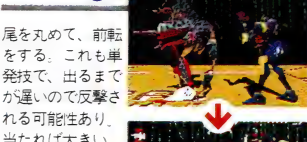
どこから攻撃が来て、上下どちらの防御をすればいいかわからない。それが、タウのコマンド技の特徴だ。

➔・➔・Ⓟ

胴体を起こし、前足で突く。単発で後に続く技がないので実用性に欠けるが、あくまでも奇襲。威嚇しているようにも見える。

➔・↓・←・Ⓚ

尻尾で下から相手を跳ね上げる。唯一出るまでが速い技。当てるとダウンするので、確実に追い打ちが入るぞ。

←・↘・Ⓚ

尾を丸めて、前転をする。これも単発技で、出るまでが遅いので反撃される可能性あり。当たれば大きい。

➔・➔・Ⓚ

胴体を起こして、右の前脚と後ろ脚で蹴り上げる技。出るまで速いものの、威力もなく出した後のスキが大きい。

➔＋Ⓟ＝同時押し
⇒＝入力し続ける
Ⓖ＝ガード
Ⓟ＝パンチ
Ⓚ＝キックの略です

※画面写真及びコマンドは開発中のもので、変更になることがあります。
※コマンドは、キャラクターが右を向いている時のものです。

武器を使ったダイナミックな技が多く、見た目よりも動きがハデなキャラ。しかし、コマンドはどれも簡単で初心者向け。しかし、タウ同様技のスキが大きい。

投げ技

Ⓖ＋Ⓟ

相手を脇に抱えて、銃で頭を殴りつけて放り出すのだ。

Ⓖ＋Ⓚ

片手で相手をつかみ上げ、銃で顔面を撃つ。当たると吹き飛ぶ。

追い打ち

⇧＋Ⓟ

上空からのヒッププレス。小は1回、大だと2回ヒットする。

↓＋Ⓚ

ダウンした相手を銃で撃つ。これも接近してないと当たらない。

コンビネーション

A Ⓟ・Ⓟ・Ⓚ・Ⓚ

ナイフで2発攻撃した後、ニーキックで飛ばしてから追い打ちのドロップキックを食らわす。

B →＋Ⓟ・Ⓟ・Ⓟ

ナイフで2回攻撃し、最後に銃で横殴りする。ワイルド3は現在この2つのコンボしかない。

OTHER

唯一、無射程の飛び道具を持っているのがワイルド3の強みだ。しかも、この他にも強力な技がいくつかある。

↓・→・Ⓟ

銃の上段撃ち。出るまで時間がかかるので、接近戦では不利だ。

←・↓・Ⓟ

下段撃ち。こちらも出るまでが遅い。射程は無制限なので牽制用か。

↓・→・Ⓚ

かなりの遠距離からでも入るドロップキック。出るまでも比較的速い。

↘・Ⓟ

ナイフアクションを見せてから突き刺す。リーチが短いが、突き刺す時に相手に詰め寄れる。

←・→・Ⓟ

銃で殴りつける技。出るまでにかなりの時間がかかるが、当たれば大きいバクチ的技。やや遠い間合いで出せ。

IO イオ

8キャラ中最もスピードがある。技の出なども速くスキが小さいので、ヒット＆アウェイ戦法ができるキャラだ。だが、見た目通りパワーがなく手数で勝負となる。

投げ技

Ⓖ＋Ⓟ

相手の腕をつかんで引き込む。念のため迎撃技げではない。

Ⓖ＋Ⓚ

相手の肩に飛び乗り、ダブルチョップを当てて離脱する技

追い打ち

⇧＋Ⓟ

上空から体を丸め体当りをする。大と小があるが変わらない。

↓＋Ⓟ

ダウンした相手にチョップを打ち込む。接近してないと出ない。

コンビネーション

A →・→・Ⓟ・Ⓟ・Ⓚ

左手で二回ひっかいた後、右手で脚をすくう3連打撃技。比較的簡単なコマンドで倒せる。

B ↘＋Ⓚ・Ⓚ

左足の2連蹴り技。2発連続で当たれば、相手は必ずダウンするぞ。近距離、中距離で使える。

OTHER

イオは足技も多彩で、技の半分がキック系の技だ。今後の変更でどうなるか不明だが、特徴があって的で面白い。

→・→・Ⓚ

新体操のような前転蹴りを出す。サマーソルトへキャンセルでつながるので、連続技としても使える万能キック

←・Ⓚ

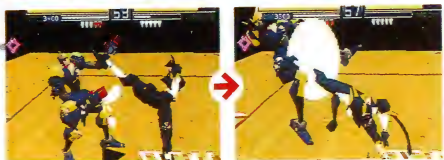
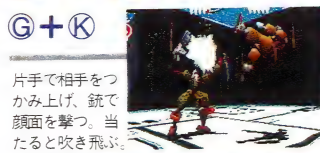
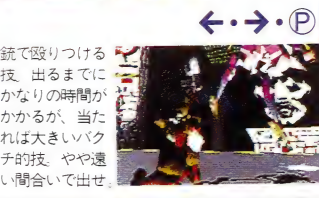
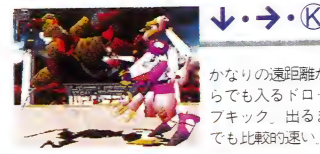
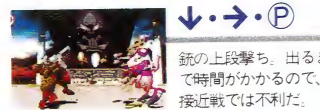
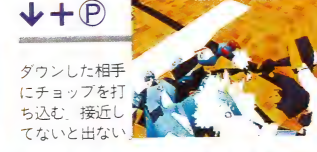
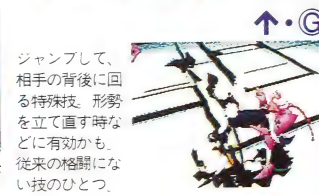
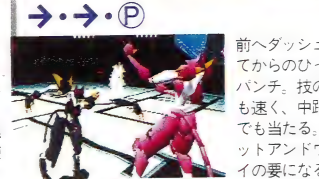
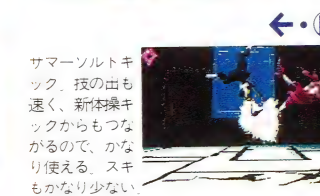
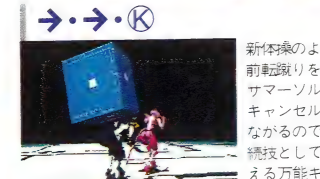
サマーソルトキック。技の出も速く、新体操キックからもつながるので、かなり使える。スキもかなり少ない。

→・→・Ⓟ

前へダッシュしてからのひっかパンチ。技の出も速く、中距離でも当たる。ヒットアンドウェイの要になる。

↑・Ⓖ

ジャンプして、相手の背後に回る特殊技。形勢を立て直す時などに有効かも。従来の格闘にない技のひとつ。

柔道系の技を使い、ほとんどの技にスキがない。一撃必殺の攻撃が多く、パワーもあるが、スピードが遅くて技のリーチが短い。接近戦専用のキャラ、それがイオス。

コンビネーション

A →・Ⓟ・↓+Ⓟ イオスはコンボの量は多いが、打撃は2～3発と少ない。これも2発連続打撃。威力はある。

B ←・Ⓟ・→・Ⓟ 1発目の裏拳で勢いをつけ、反対側から打撃を与える。2発だが、当てれば必ずダウンする。

投げ技

Ⓖ+Ⓟ

正当派背負い投げ。すぐ近くの間合いでダウンするのだ。

Ⓖ+Ⓚ

巴投げ。かなり遠くまで飛ばされるので、追い打ちは↑+Ⓟ。

追い打ち

⇧+Ⓟ

ジャンプから馬乗りし、勢いをつけてパンチを2発当てる。

↓+Ⓟ

ダウンした相手へおもむろにチョップを食らわせるぞ。

OTHER

イオスの技は1歩踏み込んでから繰り出すものが多い。踏み込んで攻撃し、そこから一気に攻めていけるのだ。

→・→・Ⓟ+Ⓚ

踏み込んでからの肘打ち。食らうと必ずダウンする。速いぞ。

↘・Ⓟ

立ったまま下段へ裏拳。しゃがんだ相手にしか当たらない特殊な技。使う機会は少ないかもしれない。

↓・→・Ⓚ

内側から繰り出す回し蹴り。技の出るまでが速く、当てれば必ずダウンできるが、リーチが短いのが難だ。

←・Ⓖ+Ⓟ

相手の防御を解除する崩し技。これは上段で、下段は←・Ⓖ+Ⓟで出る。上、下段で使い分けてみよう。

イオと同じくスピード中心のキャラ。ソードを逆手で持ち、リーチも比較的ある。イオスと同じく、純和風のキャラだ。また、特殊な技を多数持っている。

コンビネーション

A →・→・Ⓟ・Ⓟ・Ⓟ シグナスのコンボも少ないが、動きで見せてくれる。この剣さばきは必見ものだ。

B ↘・Ⓚ・Ⓚ 踏み込むようにして脚を連続攻撃するコンボ。立ったまま出せるのがすごいところ。

投げ技

Ⓖ+Ⓟ

剣で突き刺してからジャーマンスープレックスに似た技で反対側へ落としていく。

追い打ち

↑+Ⓟ

ジャンプで飛んでから、ダウンした相手に乗り剣で突き刺す。

↓+Ⓟ

ダウンした相手に剣を振り下ろす。なでつけるように斬るのだ。

OTHER

シグナスは、速攻で相手を攻撃する技がメイン。しかも技のスキが小さい。パワーは手数で補えるのだ。

⇧・Ⓟ

小ジャンプから剣を突き下ろす奇襲技。リーチが短く、出た後のスキも大きいので対空技に使えるかも。

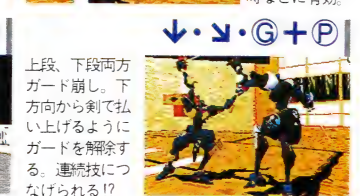
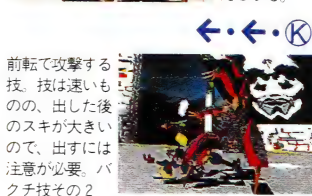
↗+Ⓖ

イオと同じく、相手を飛び越え背後を取る技。活用法としてはリングサイドに追いつめられた時などに有効。

←・←・Ⓚ

前転で攻撃する技。技は速いものの、出した後のスキが大きいので、出すには注意が必要。バクチ技その2

↓・↘・Ⓖ+Ⓟ

上段、下段両方ガード崩し。下方向から剣で払い上げるようにガードを解除する。連続技につなげられる!?

パワー重視、モンスタータイプのキャラ。技はどれも強力なのだが、スキが大きくコンボ以外つながる技は少ない。だが、スピード自体は比較的素早い。

コンビネーション

A Ⓟ・→＋Ⓟ・Ⓟ・Ⓟ・→＋Ⓟ

最初の3発は連続で入れられるが、最後の1発は防御されやすいのだ。

B →・→・Ⓚ・Ⓚ

尾による2連コンボ。スピードが速いので組み合せできるかもしれない。

投げ技

Ⓖ＋Ⓟ

相手の胴体に噛みつき、上空へ放り投げる。また、落下途中ぎわに追加攻撃ができるぞ。

追い打ち

↓＋Ⓚ ⓀⓀⓀ

尾を連続して叩きつける。最高5発入る。

↓＋Ⓟ＋Ⓚ

勢いをつけて尾による強力な一撃を与える。

OTHER

ドラコは、尾と炎による攻撃で相手を接近させず、遠距離から攻撃を加えることができる。かなり強いのか!?

→・→・Ⓟ

上段炎攻撃。1回当たると連続してダメージを与えられる。出た後のスキが大きいが、それでも牽制になる。

↑＋Ⓟ

対空炎攻撃。しかし、これは出るまでに時間がかかりすぎて見てから入力しては遅い。予想して出すしかない。

←・↘＋Ⓟ

下段炎攻撃。拡散するので、横に逃げても当たる可能性が高いぞ。接近もさせにくい。射程もかなり広い。

↑＋Ⓚ

ジャンプしてから仰向けになって、尾を前方へ突き出す。見た目よりもリーチが短いので注意して出そう。

タウと同じく非人間タイプのキャラ。胴体胸部にドリル、背中に2本のサブアームがあり、トリッキーな戦法が得意。背後を向けたままの攻撃などで不意を突ける。

コンビネーション

A Ⓟ・Ⓟ・→＋Ⓟ・←＋Ⓟ

通常だと素早くて見えないが、パンチによる4連コンボになっている。

B ←＋Ⓚ・→＋Ⓚ・Ⓟ・Ⓟ

最初に不意に背を向けるが、その後のサブアームで奇襲をしかける。

投げ技

Ⓖ＋Ⓟ

相手を胸のドリルに突き刺し、振り回してから腕で叩き落とす。見ていて楽しい投げだ。

追い打ち

⇧＋Ⓟ

上空からのダイビングアタック。比較的単純な追い打ちになるか。

↓＋Ⓟ

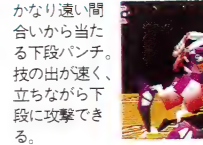
ダウンしている相手に、サブアームを勢いよく突き刺すのだ。

OTHER

変わった奇襲攻撃が多いネレイドだが、侮ってはいけない。パワーがあり、技のスキも小さく使えるのだ。

→・→・Ⓟ

胸のドリルを前方へ突き刺す。技自体はリーチがかなり短い。出た後のスキも大きいので奇襲らしい技だ。

↘・Ⓟ

かなり遠い間合いから当たる下段パンチ。技の出が速く、立ちながら下段に攻撃できる。

←・Ⓚ

蹴った後に、背中を見せる。これだけでは不利に思えるが、振り向き攻撃のレパートリーは多いのだ。

Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

上段ガード崩し技。コマンドが比較的簡単なのだが、ここから連続技には現段階ではつながらない。

アドベンチャーゲーム

3×3EYES ～吸精公主～（サザンアイズきゅうせいこうしゅ）

2週間後に迫った「3×3EYES～吸精公主～」の発売。すでに何度か紹介しているので、ゲーム概要はつかんでもらっていると思う。そこで今回は、発売にさきがけて、2層構造の物語の一方、四川省編を大胆にストーリー紹介する。

■7月28日発売
■エクシングエンタテイメント
■7,300円（2枚組）

同時発生した2つの事件。まずは四川省から調査開始！

既報通り、このゲームのストーリーは、四川省編と台湾編の2層構造になっている。発生する事件の内容は異なり、展開もまったく違ったものになるが、当然、どちらから進めても問題なくエンディングに到達することができる。

今回は、その2つのシナリオのうち、四川省編の中盤に至るまでを紹介しよう。アドベンチャーという性質上、ゲーム性を損うことになるため全てを解き明かすことはできないが、ストーリーの醍醐味はキッチリ伝わるはずだ。この四川省編を進めていくと、プレイヤーは少々ダークでアンハッピーな印象を受けるかもしれないが、それこそがこのゲームシナリオのカラー。クリアした時には、人間のエゴや内面に隠された情念が招いた悲劇が、ズンと心に刻み込まれることになるだろう。

背後にちらつく…

…ベナレスの影

この2つの怪事件の背後にいるのは、やはりベナレスなのだろうか。はたして……。

SCENE 1 月花（ユイホワ）との出会い

人使いの荒い女編集長、李鈴鈴（リ・リンリン）の下で、今日も八雲とパイは編集作業に追われていた。この号の入稿が終われば、謎のビル腐敗事件を調査するために、台湾に旅立つことになっている。だが、一本の電話によって、物語は意外な展開を見せるのだった…。

電話を取った鈴鈴によると、中環駅にナパルバの使いという少女がやって来ているとのこと。鈴鈴は、八雲たちに少女、月花を迎えに行ってほしいと頼む。

原作を知らない人のためにフォローすると、ナパルバは三只眼（サンジャン）を信仰する僧侶で、八雲たちと苦楽をともにした人物。

さて、中環駅の噴水の陰でユイホワを見つけた八雲は、ナパルバからの手紙を受け取る。ナパルバは、現在四川省西部の山村に滞在しているのだが、ここで村人たちが次々と若返るという、原因不明の怪現象に出くわしたらしい。しかも、村の周囲には何らかの結界が張られているようで、脱出することもできないという。一旦、編集部に戻った八雲は、危険を考えてパイを台湾へ派遣することにし、自身は四川省へと旅立つのだった。

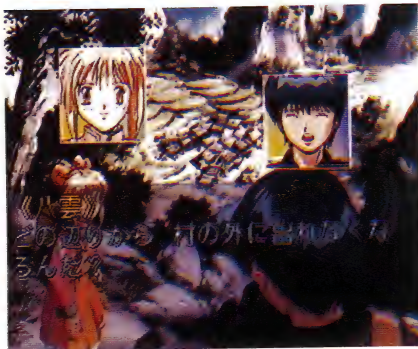
八雲は四川省へ

パイは台湾へ

移動方法は、電車かバス。どちらかを選ぶと、月花が警察官に尋問されるシーンに出くわす。

CHECK!! 鈴鈴への対処でストーリーが分岐！

少々いかがわしい（？）怪奇雑誌「妖撃」の編集長を務める李鈴鈴。物語の冒頭で、八雲は何気ない言葉でこの鈴鈴の怒りを招いてしまう。この時の対処法によって、物語が分岐するのだ。くってかかる鈴鈴をなだめれば四川省へ。反対に怒るに任せていると、台湾編がスタートする。どちらから始めるかはプレイヤーの好みだ。

SCENE 2 広がる結界の恐怖

調査に乗り出した八雲は、村を見下ろす峠で、月花から事件について説明を受ける。そこに、村で炭焼きの仕事をしている老人、恩（エン）が通りかかる。恩の顔を見て、月花の顔がみるみるこわばっていく。それもそのはず。月花の村で、恩老人が八雲たちの前に姿を現したということは……この峠が、すでに結界の中に含まれていることを意味するのだ。村の北から出れば、いつしか南の端に。南から出れば北の峠に出てしまう無限ループに、八雲たちははまってしまったのだ。

恩から、結界が少しずつ広がっていること、そしてナパルバが倒れたことを聞いた月花は、我を忘れて村めがけて走り出すのだった。八雲ものんびりとはしていられないとばかりに追いかける。

恩じい（エン）

SCENE 3 若返りの村

村に到着した八雲は、まず月花の家がある、畑中集落を訪れる。不思議なことに、集落には男も女も若者しかおらず、中年以上の人間の姿をほとんど見ることがなかった。これを見て、八雲は若返り現象が実際に起きていることを確信するのだった。

月花の家の中には、倒れたはずのナパルバがいた。驚く2人に、ナパルバは、自分は鍛えに鍛え抜いた精神力で、何とか意識を取り戻せたとを話す。しかし、〝結界破り〟の術に協力した2人の僧侶は、いまだ意識を失ったままの状態なのだ。ナパルバは、結界を解かねば彼らの命が危ないこと、最近村一帯で妖魔が出現し始めていること、若返り現象と結界には、どうやらその妖魔が関係しているようであることなど、知る限りの情報を八雲に教える。この事件の奥の深さを再認識し、決意を新たにした八雲は、月花を連れて聞き込みを始めるのだった。

調査の基本は、村人との会話から情報を集めること。その手助けになるように、下に村全体のマップと主要ポイントを掲載してみた。地理関係を把握して、全ての場所に何度も足を運ぶようにしたい。アドベンチャー特有のフラグ立て（ある一定の条件を満たすことで次の展開が始まる）が必要なので、一回行って何も情報を得られないからといってあきらめないように。

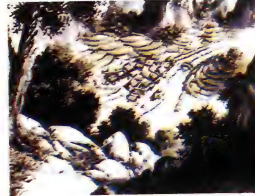
村の中央に位置するこの集落に、月花の家がある。ここは調査のベースキャンプにもなる場所。

村の全貌を把握せよ！

命晶泉

社の中には、祭壇と4枚の絵がある。社の傍らには泉があり、その水を飲んだ者が、次々と若返っているらしい。

芳養滝集落

村人たちの飲料水の源となる、高さ20〜30メートルの滝がある。周辺にいくつかの住居が固まっており、奥にはこの村の村長の家がある。

南・北の峠

村の南北の端には、他村へ通じる峠がある。しかし結界の影響で、今は峠を越すことはできない。南から北、北から南へとループしてしまう。

東の森

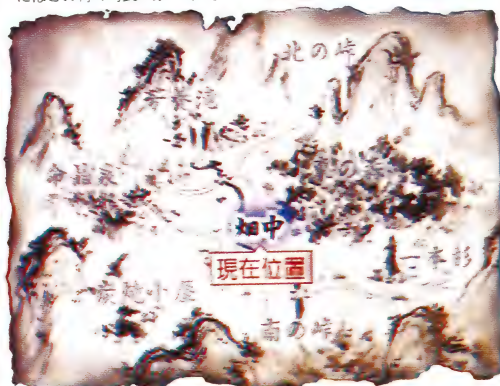
木々がうっそうと生い茂り、昼なおくらい森。初めての人間が踏み入れれば、簡単には戻ってこれない不気味な場所。

炭焼き小屋

峠で出会った老人、恩の住居。恩はここで、炭焼きの仕事をしながら生計を立てている。小屋の中は殺風景。

一本杉集落

この村3つ目の集落。調査を進めるにつれ、八雲はこの集落で起きた、2つの哀しい事件について知ることになる。

エクシングより／好評を博した「3×3EYES」がPSに登場！ OVA並みの高クオリティ画室のアニメーションで画面の中に引き込みます。またPS版を買って頂いた方のみに超特典！ CMでおなじみの人気声優小森まなみさんのオリジナル曲も聞けます。（織戸）

SCENE 4 命晶泉の伝説

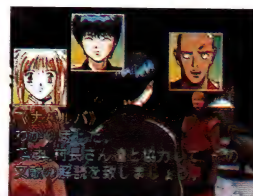
ここ命晶泉には、社はあるものの神官は特におらず、代わりに村の娘の中から選ばれた巫女が、管理を務めることになっていた。7年前、その巫女に選ばれたのが、他ならぬ月花の姉、美花（メイホワ）だったのだ。ところが半年前、美花が何者かによって殺される事件が起きた。噂によると、巫女になって以来、まったく年を取らなくなった美花を怪しんだ者が殺したのだという。管理者のいなくなった社は荒れはて、祀られていた神像も壊されてしまった。それどころか、年に一度の祭でしか飲めなかった泉の水を、誰もが口にするようになってしまったのである。それからだった。村人たちが、次々と若返るようになったのは……。

この若返り伝説の他に、村には古くから伝わる怪物伝承があった。それを示したものが、現在も社の中に飾られている、古ぼけた4枚の絵である。どうやら赤ん坊を食らう怪物と、それを退治した若者の話のようだが、序盤の調査では、4枚の絵が何を意味するのか、大まかにしか分からない。しかし物語が展開していくと、八雲たちは次第に事件が、絵が示す伝承に沿って進んでいくことに気づくようになるのだ。

社の中に飾られた4枚の絵。かなり古いものでところどころ傷んでいるが、これは命晶泉にまつわる怪物伝承を表したものだ。物語は、次第にこの伝説に沿って進むことになる。

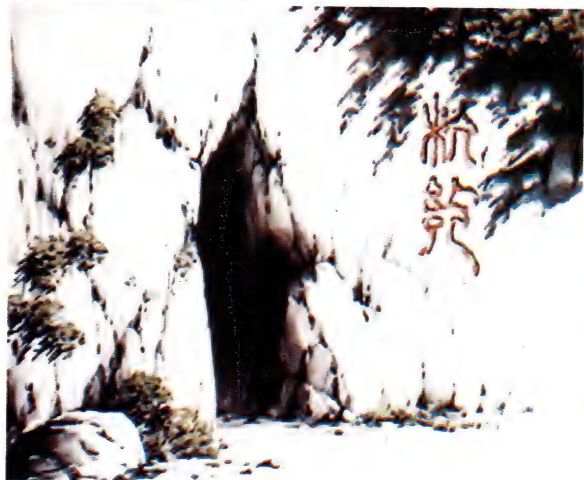
SCENE 5 全てのカギは黄泉洞

刑事ドラマのセリフではないが、事件を解明するには、村人への聞き込み以外に方法はない。特に畑中集落、恩じいの炭焼き小屋、一本杉集落、そして命晶泉へは、何度も足を運ぼう。こうした地道な聞き込みと調査によって、若返り方には個人差があること、最近では水を飲んでいない者まで若返ること、若返り続けて赤ん坊になってしまった者が、妖魔にさらわれていることなどの事実が明らかにされる。さらに調査を進め、入手した情報を吟味すると、東の森を抜けた先にある洞窟、黄泉洞が怪しいことが分かる。どうやら、この洞窟に事件を解くカギが隠されているようだ。しかし東の森は妖魔の目撃談も多く、また迷路のように入り組んだ場所でもあり、不慣れな八雲では迷う可能性が出てくる。そこで、森に詳しい木こりの弋良（コウリャン）に、道案内を頼むことになる。

その晩、河原で胡弓を奏でる月花と八雲に、またしても妖魔が襲いかかる。不覚にも気絶した八雲が翌朝目覚めると、近所の赤ん坊が誘拐されたという。おそらく、犯人は黄泉洞に向かったに違いない。こう仮説を立てた八雲は、取るものもとらず、黄泉洞を目指すのだった……。

八雲達が持ち帰った文献を、村長の協力を仰ぎ、解読すると約束したナパルバ。解読がどこまで進んだかをこまめにチェックしたほうがいい。

妖魔との戦闘以外、さしたる事件は起こらないかに見えたが、月花の家近くで赤ん坊の誘拐事件が発生！　調査の進展を恐れる妖魔たちが、本格的に牙を剥いたのだ!!

CHECK!! 同じ場所へ何度も足を運ぶ

下に二人の男の写真を掲載したが、どちらも村にやって来てしばらくの間は、その姿すら見かけることはできないだろう。非常に重要な情報を提供してくれるこの2人に会うには、それまでに村人への聞き込みを十分に行っておく必要があるのだ。とにかく努力ってことだ。

いざ黄泉洞へ!!

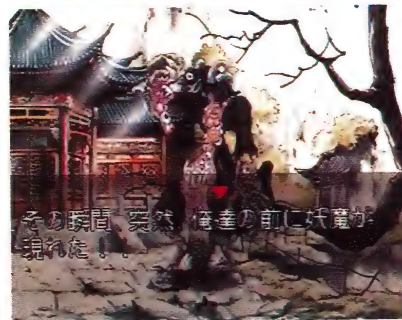
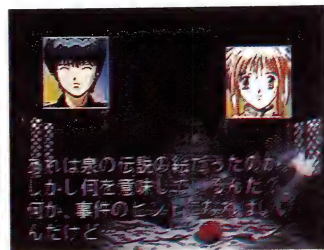
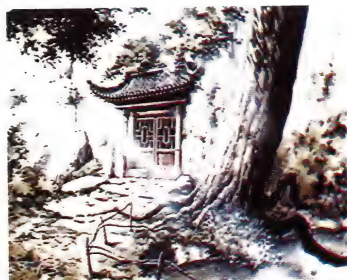
四川省・若返りの村　主要スポット解説

命晶泉

事件の概要をおぼろげながらに示した４枚の絵。破壊された窯の神の石像。人々を若返らせる泉の水など、命晶泉には調査の手がかりが数多く眠っている。

中でも調査を一気に進展させるのが、祭壇の下で発見される古い文献、〝命晶泉縁起〟だ。保管状態の悪いことと、古語が使われていることが重なって、八雲には読めないが、どうにかなるものだ。月花の家に戻ってナパルバに渡せば、村長と協力して解読してくれる。

しかしここ命晶泉は、情報の宝庫であると同時に、危険な場所でもある。その証拠に、初めて命晶泉を訪れる八雲たちに妖魔が襲いかかってくる。これは、事件を陰で操る妖魔たちにとっても、命晶泉が重要な場所である証しなのではないだろうか。

妖魔との初対決！

一本杉集落

集落の入り口に、天高くそびえる杉の木があることからその名がついた。この集落には、孫をさらわれたうえに、息子まで殺された女性や、娘、紅玉が謎の失踪を遂げた琉親子など、特に悲惨な体験をしている家庭が多い。そのためか、集落の雰囲気も一層暗く、沈んでいる。

調査を進め、情報を何度か集めていると、村外れに弋良という木こりが住んでいることが分かるようになる。

芳養滝集落

名前の通り、幅７～８メートル、高さ20～30メートルくらいの滝がある集落。他にもいくつかの住居があり、そのうちの１つ、民家Aでは怪物伝承についての詳しい情報が得られるのだ。また、この集落に住む村長は、ナパルバと協力して〝命晶泉縁起〟を解読してくれる。

村長

東の森

弋良

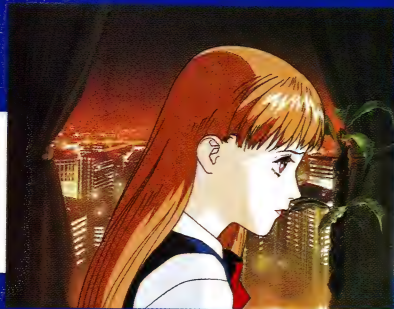
村の東に位置する深い森。木々が重なるように生い茂り、昼間でも陽光が届かない場所もある。村内の調査を進めれば、この森で妖魔を見たという目撃談をいくつも仕入れることになる。それほど危険なため、八雲でさえも案内なしに探索することは不可能。その案内人が、一本杉集落の外れに住む弋良（コウリャン）である。

畑中集落

月花の家がある集落。現在この家には、ナパルバと意識を失った２人の僧侶の仮の住居となっている。また、この家は冒険のベースキャンプにもなる。

命晶泉で手に入れた文献は、ナパルバに渡せば村長と２人で解読してくれる。それによって生まれる新情報を頼りに、八雲は伝説や謎についてさらに深く調査することになるのだ。したがって、調査の合間にたびたびナパルバを訪ねることが、中盤までの基本パターンになる。

また、物語が進展すると、集落の入り口に薪を背負った男が現れる。彼も重要な情報を握っているので、見逃すことのないようにしたいところだ。村内では、最も足しげく通うことになる場所と言っていいだろう。

RPG

東京ダンジョン

グラフィックは、それほど変化しているようでないけれど、入手できた最新の画面写真を公開する。また、幕張のおもちゃショーでロー・アダムス氏や東祥高氏にインタビューできた。短い時間だったが、重要な秘密を教えてもらったのだ。

■年末発売予定
■角川書店
■価格未定

ゲームデザイナーロー・アダムス氏にインタビュー

原案、ゲームデザインのロー・アダムス氏にインタビューすることができた。「東京ダンジョン」の企画意図や、どのあたりが面白いのかを聞いてみた。ゲームのコンセプトが明らかになり、重要なキーワードを発見することができたぞ。

———このゲームで何を伝えたいのか、何を表現しようと思ってこのゲームを作ったのかを、まず聞きたいのですが。

アダムス　自分の想像する未来の姿を紹介したいですね。

ロー・R・アダムスIII世KTJ

世界を代表するコンピュータRPGの2大ゲーム「ウルティマIV」「ウィザードリィIV」を手掛けたゲームデザイナー。ゲームの舞台になるのは、近未来の東京だが、現実の東京も気に入っていて、すでに11年間も行き来しているという。

———といいますと？

アダムス　東京という都市の景観は進化しますが、同様に文化的なコンピュータのネットワークも進化しています。その未来の世界がどのようになるかを自分なりの想像で紹介したい。

———それは、理想的な未来のイメージですか？

アダムス　はい。未来は暗いものではありません。逆にコンピュータのおかげで、よくなっていくというイメージです。もちろんその世界にも悪人は、いますけれど(笑)。

———具体的な未来の世界は、どんな設定になるのでしょう？

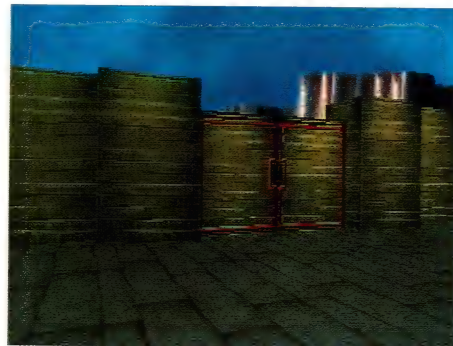
アダムス　今、現在の日本でのコンピュータネットワーク関係は、動きだしたばかりの状況でしょう。ゲームの設定の25年後では、経済も変化し、ネットワークも進化しています。それに伴い仕事の形態も変わっているところを表現しています。そのためのシステムがバーチャルワークプレイスというものです。現在の仕事は、職場に2時間くらいかけて通勤し、往復1日4時間くらいの通勤時間がかかります。ゲーム中の未来では、コンピュータネットに入って会社に通勤する。つまり電話回線を使い自宅から通勤時間ゼロで仕事ができる形態になるのです。それが、バーチャルワークプレイスと呼ぶ未来像です。

この世界でどんな体験をするのだろう？

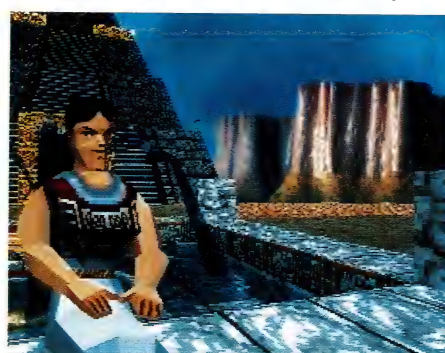
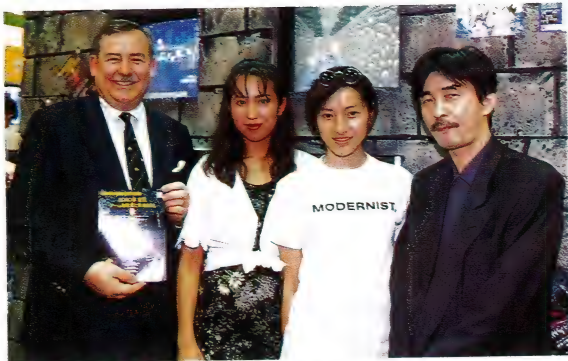
———ネットの中に自分が入る？

アダムス　はい、バーチャルスコープみたいな物がありますよね。それがもっと進化したもので、自分がコンピュータネットの中に入って、仕事場にいくという……。

———なるほど。設定としては、わかりましたが、ゲームとしては、どこが面白いのでしょう？

アダムス　これはRPGですけれど、ファンタジー系のRPGではなく、刑事が主人公の現代のRPGです。で、このゲームは、3つの世界があります。現実の世界。サイバースペースの中、つまりコンピュータネットワークの世界。そして、サイバーノードというバーチャルワークスペースとは、また違うコンピュータの世界です。

———サイバーノードっていうのが、江戸であるとかウエスタンであるとかいったものですか？

アダムス　そうです。そして、東京ダンジョンをシリーズの第1作目として考えています。違うノードで違う設定の文化が出てくるシリーズものにしたいのです。

　※画面写真はすべて開発中のものです。

おもちゃショーで角川ブースは異様な盛り上がりをみせていた。

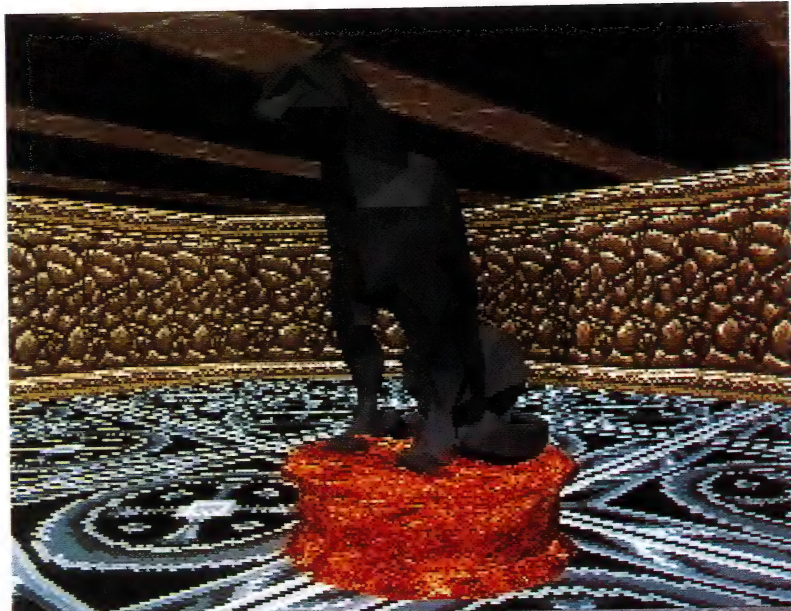
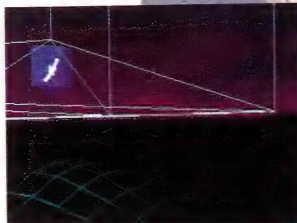
――シリーズ化ですか？

アダムス　このゲームはサイバーパンクというイメージがありますが、そういったテーマは、新しい技術が誕生、進化するのに合わせて、新しいアイデアができてきます。ですから、また新しいコンセプトを加え、もっと説明も加えようかと思っています。それをやりながら昔の歴史の文化も説明したいと思います。

篠（本作品のプロデューサー）　最初、彼が持ってきたシナリオは分岐も多く、とても大きかったんです。CD1枚には、入りきれないくらい。けれど、2枚組で出すとか3枚組で出すとかにすると、それに何年もかかってしまいますよね。だから、数多くあるサイバーノードの一部に絞って、まず1を出そうということになったんです。ですから、もっともっとやりたかった世界をシリーズとして表現できたらなと思ってます。

――日本向けに意識されましたか？

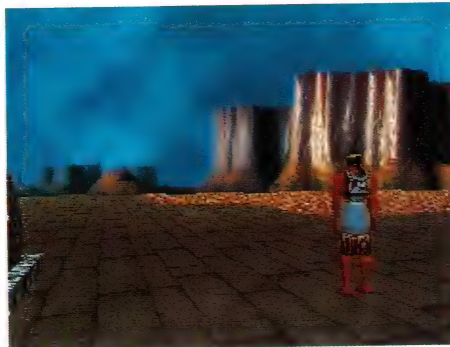
アダムス　ええ、何年か前に、角川社長と会って「日本のためにゲームを作ってください」と頼まれていたんですよ。それに、**1984年くらいから日本のゲームのファン**で、いろいろプレイしました。

それに比べアメリカのゲームは、全体的には難しすぎる。やっているとイライラしてしょうがないことが欠点です。アメリカのRPGは、クリアできないでしょう。だから楽しくクリアできるようにしています。

アステカ世界のダンジョンのグラフィックも完成版に近づき、濃厚な質感を感じさせるようになった。

サイバースペースの各世界へ侵入する時は、映画「トロン」を連想させる、このような電子空間のイメージ世界を通過する。

STORY 設定

コンピュータネット用のオペレーション・システムを作っているゼモウ社。この会社の社員鈴木進が、社員通用口の横の路地で、記憶を失い倒れているところを発見される。敏腕刑事ケビン・ヤマザキは、事件を追っていくうちに鈴木がサイバースペースに関するあるプロジェクトと関わりを持ったために狙われたということを探りだす。

ケビンは、鈴木進の妹である亜矢子と接触し、事件の謎を解明するため、サイバースペース内へと入り込むが……。

角川書店より／角川書店のプレイステーション参入第一弾ソフトは完全オリジナルRPG「東京ダンジョン」です。3Dポリゴンとオリジナルアニメ映像（OVA1本分位の量）による不思議な世界観を楽しんでもらえるように制作してます。（篠）

――日本の好きなゲームは、なんですか？

アダムス　たくさんあります(笑)。クロノ・トリガー、天外魔境、ロマンシングサ・ガ2、シャイニングフォース、きりがない(笑)。

――(笑)いっぱいやってますね。

アダムス　クリアしたゲームは、日本のRPGだけでも、400〜500あります。ただ日本語は読めないですけれど(笑)。

篠　彼が作っていたゲームに「ウィザードリィI」と「ウルティマI」がありますけど、日本のゲームって全然違うじゃないですか。その辺を強く意識して作ってもらっています。ある意味日本タイプのゲームデビュー作ですね。

――これからは日本のゲームを作る方がいいんですかね？

アダムス　日本の方がプレイ人口が多いため、規模の大きいゲームを作れます。アメリカで、RPGを作っている大きな会社は、5つくらいです。向こうは、6カ月に1本のペースで発売されるのが普通でしょう。

――日本のスタッフとの摩擦ってありますか？

アダムス　もちろん。それこそ色を赤にするか青にするかといったことでも意見が対立します。でも、お互いプロですから最終的には理解しあいます。

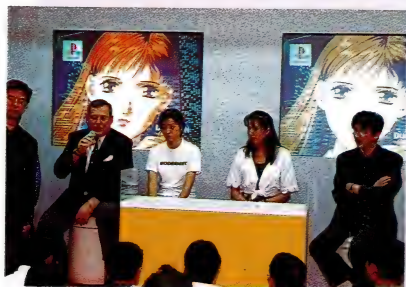
――究極的にやりたいゲームとはどんなものですか？

アダムス　完全なコンピュータネットのゲームを作りたいです。9年間も頑張って、今もやっているんですけど。ひとつのゲームを1万人の人が同時にプレイできるライブRPG。すべての人物が本当の人物っていうRPGを。

――ありがとうございました。

アダムス　AH! THANK YOU! VERY NICE! I HOPE YOU PLAYING THE GAME! THANK YOU!

サウンドプロジェクト

サウンドは、「パンツァードラグーン」の東祥高氏が担当する。そして、「東京ダンジョン」は、これまでのゲームサウンドの制作方法と異なるスタイルがとられる。それは、サウンドを先行して作っていくという方法だ。東氏いわく「アメリカ映画の作り方に近いんです。音楽を先にどんどんやっていって、その音楽の流れを、プログラムサイドの方で聞いてもらいながら、ドッキングしていく。一番贅沢なスタイルだと思います」

世界観といったグランドイメージを資料から感じ取ってサウンドを構築するのは、非常に難しそうだが……。「まず全体のグランドイメージがあって、その共通意識があれば、音楽は特に具体的なものじゃないので、けっこう自由にやっています。聴く時によって、別のイメージで聴けるっていうのが多分にあるんですね。絵は、街を描けば街以外に見えないけど、音楽は街を表現しても、海だって言うことはできますしね(笑)」

その東氏の言うグランドイメージとは、テクノとオリエンタルの融合であり、制作サイドからは日本から世界へ発信できるような曲をと依頼されている。現在大きな各ブロックのテーマ曲が完成している段階のようだ。「パンツァードラグーン」を引き合いに出し、本作との具体的な違いを聞いてみた。「表現の違いは、あまりないですが、浮遊感のある状態ではなく、等身大の人間の視点ということで、歩いているテンポに近いイメージでしょうか……」

曲だけで完結する本業と違い、映像あっての音楽ということで、映像をつぶさないように配慮しながらの制作ということだった。

イメージガールに選ばれた鈴木亜矢子ちゃんは、東氏の作ったエンディングテーマを歌うことになっている。キャラクターに合った元気のいい曲になりそうである。

サウンドの東祥高（あずまよしたか）氏。

おもちゃショー質疑応答コーナーの一幕。

鈴木亜矢子 プロフィール

'78年5月20日、静岡生まれ。O型。本作品のイメージガールに抜擢されデビュー。ゲーム大好きな高校2年生。趣味ローラーブレードなど。

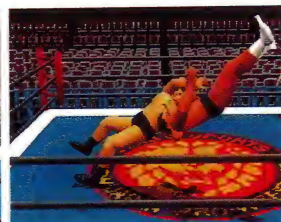
3Dプロレス

新日本プロレスリング
闘魂烈伝

日本のメジャープロレス団体のひとつである新日本プロレスリング公認のプロレスゲームが登場する。フルポリゴンで選手の迫力ある動きを再現した本格派。もちろん登場するのは実際に新日で活躍している選手たちだ。ファンは要注目！

■トミー
■9月発売予定
■予価5,800円

総合格闘技"プロレス"がついにPSに登場

プロレスの特徴は、選手が常に観客を楽しませようと意識している点にある。だからプロレスは一元的な技だけでなく、あらゆる格闘技の要素を取り入れ、見ている者がエキサイトできるような〝総合格闘技〟として進化してきた。いわばプロレスは、1人の人間が多彩な技を持つ現実の〝対戦格闘ゲーム〟であり、ゲームに最も向いているスポーツなのだ。そのプロレスが、ついにPSに登場する。

打つ、投げる、関節を極める――様々な格闘技要素を取り入れているのがプロレスだ。まさに最強の格闘技か!?

◀豪快なジャイアント・スイング。

▶プロレス技の中でも芸術的なジャーマン・スープレックス。

◀観客が最も沸く華麗な空中殺法ももちろん再現されている。

プロレスの躍動感を余すところなく再現

この「闘魂烈伝」は、フルポリゴンによるPS初のプロレスゲームだ。選手の動きひとつひとつを研究しつくすことによって再現されたアクションは、これまでのどのプロレスゲームよりもリアル。プロレス特有のダイナミックな技の躍動感が、画面から伝わってくるほどの出来映えだ。もちろん、多彩なスープレックス技（投げ技）も、その様子がはっきり分かるようになっている。

レスラーの苦しみ、楽しみ…多彩な表現でリアルに迫る

プロレスの大事な要素のひとつが、派手なパフォーマンスとリアクションだ。必殺技を繰り出す前のパフォーマンスは客席を沸かさせ、技の受けた時の選手の大げさなリアクションも観客をエキサイトさせる。

もちろんこのゲームでもその点にぬかりはない。ゲーム中に登場する各選手にはそれぞれ特有のパフォーマンスが設定されており、プレイヤーはゲーム中にそれを自由に出すことが可能。さらに、技をかけられた時の選手の苦しそうなリアクションなども本物の人間そっくりで、顔だけでなく体の動きでも表情を表すレスラーの表現力を再現している。

パフォーマンスも試合を際立たせる要素のひとつ。まだ開発中の画面のため観客はいないが、客席が沸くこと間違いなしだ。

腕折りで…

選手の痛がるリアクションがリアルな腕折り攻撃。

足四の字固めで…

選手の苦しそうな表情が目に浮かぶような関節技。

トミーより／超プロレスオタッキー集団が作ったポリゴンプロレスゲームです。大技の派手な部分だけでなく、選手独特の細かな動きまで再現したので、会場の興奮がそのまま味わえます。（五十嵐）

リアルな駆け引きを可能にした操作性

　このゲームは、実際の闘いの部分でも、プロレスの面白さを再現している。その最たる例が〝プロレス技三すくみ〟の概念だ。
　このゲームでの基本的な操作性は、これまでの同種のゲームにあったような単純な〝早押し〟によるものではない。プロレス技の基本的な３要素である〝打撃技〟〝ストレッチ（関節）技〟〝スープレックス（投げ）技〟をそれぞれ×、○、△のボタンに振り分け、打撃技は投げ技に勝つ、投げ技は関節技に勝つ、というようなジャンケンのような関係にしたのだ。
　これによって、相手が出してくる技を読み、自分の技を決めるという、プロレスならではの駆け引きを可能にしているのである。

プロレス技三すくみの図

双方が攻撃の間合いに入った瞬間から、攻防が始まる。

△ストレッチ技

×打撃技

◎スープレックス技

〝あいこ〟なら…

　選手同士が同じ系統の技を出した場合はハーフネルソンの状態になり、ボタンの連打数で勝ち負けが決まる。また、相手が間合いを誤って攻撃を空振りした際には、そのスキをついてロープに振ることができる。選手間の駆け引きは、かなり複雑に展開されるのだ。

トップロープを越えて場外へ。危険な技だ。

こんな攻撃も可能

　試合の状況によって３大基本技から展開される様々な攻撃。これがプロレスの魅力だが、このゲームでは現実のプロレスで見ることのできる技のほとんどをプレイヤーが体験できるようになっている。ここでその一例をお見せしよう。これだけの攻撃バリエーションがあれば、思いどおりの試合運びにすることが可能のはずだ。

カウンター攻撃

　最もプロレスらしい技がロープを利用した技。相手をロープに振って返ってきたところをタイミング良く捕らえるのは醍醐味のひとつと言えるだろう。そのバリエーションも色々と用意されている。

相手がロープに返ってきたところをパワースラム！

雪崩式攻撃

　大きなダメージを受け、グロッキー状態になった相手をコーナーポストに上げ、そこからマットに投げつける豪快な技。従来マット上で繰り広げられていた技を、空間的に展開させることで、プロレスの可能性が大きく広がったという画期的な攻撃方法だ。

馳は裏投げを雪崩式に展開させた。

場外への攻撃

　最もデンジャラスで、最も観客が沸くトップロープ越えの飛び技。空間を最大限に利用した技の迫力はポリゴンによる３Ｄ表現でしか出せないものだろう。もちろん場外での闘いも迫力満点だ。

グラウンド技

　地味だが確実にダメージを与えられるグラウンド技。このゲームでは相手がうつぶせの時と仰向けの時、さらには上半身を攻める場合と下半身を攻める場合で多彩に変化する。うつぶせの相手を蹴って仰向けにすることもできるのだ。

相手の向きを変えてグラウンドに持ち込むことも。

迎撃技

　空中殺法を狙う相手のスキを突いて迎撃する技。コーナーポスト上にいる相手をマットの上に投げ落とすデッドリードライブや、相手めがけてキックを放つ迎撃ドロップキックなどが可能だ。

コーナーポスト上の相手に向かって迎撃キック！

空中殺法

　プロレス技の中でも華麗な空中殺法。特にライガー選手はスピード、美しさとも逸品だ。このゲームではそんな技もダイナミックに再現している。

幻のスターダストプレスが使えるのだ。

新日本プロレスを支える12人の戦士たちを紹介

このゲームに登場する選手は全部で12人。すべて新日本プロレスに所属する実在の選手で、各選手の体格なども正確にポリゴンで表現してある。顔なども実際の選手の顔を画像取り込みし、テクスチャーで張りつけてある凝りようだ。

数あるプロレス団体の中でも、選手層が厚いのが新日本プロレス。団体のカラーであるストロング・スタイルの選手はもちろんのこと、職人気質の技巧派ファイターから華麗な空中殺法で観客を魅了するジュニアヘビー級選手まで、ありとあらゆる選手が揃っている。

ここに登場する選手はいずれも新日本プロレスを代表する実力派ばかり。しかも、蝶野や天山、長州、越中など、現在新日本プロレスの中で起こっている様々な抗争の中心人物が起用され、プレイヤー自身でその抗争劇を演じることができるようになっているのだ。

全12選手が登場。もちろん同キャラ対戦も可能だ。

新日本プロレスとは何か？

日本のプロレスの礎を築いた故・力道山に見い出され、'60年に日本デビューしたアントニオ猪木が'72年に旗揚げしたプロレス団体、それが新日本プロレスリングだ。この団体が注目を集め出したのは、'76年に柔道家ウイリエム・ルスカやプロボクサーのモハメッド・アリと戦い、猪木が異種格闘技路線を打ち出した頃から。

いわゆるストロングスタイルを標榜する同団体だが、'80年代に当時ジュニアヘビー級選手だった藤波辰爾が人気になったり、空前のブームとなったタイガーマスクが登場するなど、選手のキャラクターを全面に押し出して一般の人気を獲得していった。

また、団体内部の抗争劇も注目を集める要因だった。長州を頂点とする維新軍団のジャパンプロレス設立と吸収、前田を始めとする旧UWFの設立から消滅、第2次UWFの発生から分裂、最近の平成維震軍の独立まで、様々なドラマを内包しているのである。

藤波辰爾

炎の飛龍

'70年にジュニア選手として活躍し、その人気を定着させた新日のエース。

長州力

革命戦士

かつて新日に革命の嵐を巻き起こした。現在は平成維震軍と抗争中。

武藤敬司

風雲戦士

新日の頂点ともいえるIWGPの現王者。そのレスリングセンスは天才的。

蝶野正洋

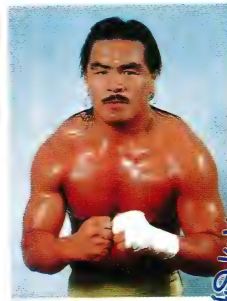
怒れる獅子

新日の体制に反旗を翻した武闘派。天山と共闘し選手会と抗争中だ。

橋本真也

破壊王

武藤にIWGP王座を奪われるも、V9を成し遂げた実績を誇る。

馳浩

北斗の流星

元国語教師という理論派レスラー。先日、なんと参議院選挙に立候補した。

佐々木健介

鋼鉄サムライ戦士

外国人選手とのタッグを組んでいた、まさにストロング・スタイルの選手。

越中詩郎

サムライ戦士

新日内の独立団体"平成維震軍"を結成し、昭和維新軍との抗争に燃える。

獣神サンダー・ライガー

怒りの獣神

ジュニア人気を不動のものにしたマスクマン。負傷欠場からの復帰が間近。

天山広吉

異色の突撃戦士

凱旋帰国と同時にトップを食うほどの実力を見せつけた今話題の選手。

金本浩二

カンフー戦士

現IWGPジュニアヘビー級王者。これからの活躍に期待がかかる。

スコット・ノートン

フラッシュ

新日常連の外国人選手。元アームレスリングチャンプのパワーファイター。

PlayStation

「人づきあい」が大事なんです。

㈱ナムコ
コーポレート・コミュニケーション室
広報課　主任

木谷　絵美子

神奈川県出身。大学卒業後、ナムコに入社。「第1志望は秘書課、第2志望は総務という腰掛け志望OL(笑)」だったが、入社2年目より広報課に。当初「ギャラクシアン」も「ゼビウス」も知らなかった。でもゲーム好き。学生時代はスキー、現在はウィンドサーフィンに熱中。

大雑把にいうと、社外広報。1日の仕事でいうと、電話応対が一番多いです(笑)。

うちの場合は分野別に担当があって、今年の3月で、テーマパーク担当からプラボとか店舗の担当になりました。ですから、ちょこちょこ出歩くことも多いです。

広報は、宣伝担当とちょっとごっちゃになるところがあるんですけど､違うところは、「こういうものができました」っていう紹介はするんですけど、売り込みはしちゃいかんのです(笑)。

割と素の、素材のまま、こういうものがあるんですよっていう、正しい情報を正しく知ってもらうという性格の仕事なんです。

そのあたりでもいろいろ苦労があって。

広告は宣伝担当がいるので、それは任せて、私は私で、情報誌の編集の方と、今度こういうイベントがあるんですけど、体験の取材にしましょうとか提案したり、あるいは向こうから言ってきて下さったりして、じゃあ読者プレゼントを提供しましょうかとか、そういう感じでやっていくんですよ。

ただ広告ではないので、あくまで編集さんの裁量でやっていただくものですから、私たちであまり口を挟むこともできないんですね。その辺は、よろしくお願いします、と。

なので自分が宣伝マンなのか、広報マンなのか分からないことが結構あります、で、どこで区切るかというと、自分の心の中(笑)。

困る仕事は、急なもの(笑)。あたりまえですけど店舗への急な取材申し込みは、店長さんが良く対応して下さるんですが、困るのが、製品の貸し出し。「ワニワニパニック」とか「X-DAY」はかなりテレビ番組に引合いが多くて｡よく一緒に2トントラックにのったりして。

ワンダーエッグの担当だった頃よく、楽しそうですね、こういう所で毎日遊べていいですよねって言われたりしました。取材の方と一緒に「ギャラクシアン³」やるとAランクとか取ってしまったりして(笑)。いけないんですよね、手を抜かなきゃ。でも一緒に遊ばないと楽しさ分からないし、相手次第で印象が変わってくる場所なんで､難しくて……｡今日の取材の人とウマが合わなかったらどうしよう(笑)とか、あの人は食べ物何が好きかな、とか色々考えて。

「ギャラクシアン³」は何回も乗っているせいで上手いかもしれないですけど、練習もしてるんですよ。私、ワンダーエッグが好きかもしれないです(笑)。うん……仕事だな、つらいな、て思っていることってあんまりないかも。どうしたら、取材がスムーズにいくかなとか、楽しんでもらえるかなっていうようなことをいつも考えてます。

今、社員が2000人いるんですけど、実は入社5年以内の人が半分くらいを占めるんですよ。その若い社員が、いろんなことをしたがっていて、企画がどんどん上がってきているんです。その中から、実験的なものも実現されてきてます。例えば今度の「なむこ屋総本舗」(聖蹟桜ケ丘に開店した駄菓子・雑貨店＋イベントスペース)にしてもそうですし、他にもマックと98対応のCD-ROMで、ハマコーさんが声の出演している「サイコトロン」というのを出すんですが、その販促も、まだ3年目の若い子がしてて。こういったように、どんどん、変わり目に来ている感じです。

その中で私は……なんて言うんだろう、黒子みたいな役割ですね。これは、ナムコだけじゃなく業界全体で感じることですけど。

例えば一つ作品ができて、それを世の中の人に分かってもらえるように、広報がお手伝いする。黙ってても歩き出すものもあると思うんですけど、その歩き方を歴史として残しておかなきゃいけないでしょうし。

世の中への出し方一つで、製品の行く末が変わってきてしまうことを考えると、結構、難しいですね。ただ、最後はどんな仕事もそうですけど、人と人との関係というのが大きなウエイトを占めますから、笑いながらの人づきあいが大事だと思ってます。(談)

攻略で行く、エンディングへの旅路

Ending Express

今回の終着駅
MYST
キリーク・ザ・ブラッド

ここは、エンディングにたどり着けない迷い子たちの集まるところ。ここから安全確実をモットーにエンディングという名の終着駅までみなさんをご案内させていただきます。(EndingExpress乗務員一同)

MYST

メーカー/ソフトバンク
価　格/7,800円
発売日/'95年1月27日
メモリーカード/×④B
対応周辺機器/マウス
人　数/1Pのみ

グラフィックが美しい「MYST」だが、難易度はかなり高い。先に進めずに困っている人も、これでエンディングへ直行!

制作者が敷いたレールに沿って、ストーリーを漫然と追っていればいいゲームとは、一線を画している「MYST」。この世界では、自分の意思で行動しなければならない。そうは言っても、いったい何をしたらいいのか全然わからない、という人も多いはず。そんな人たちのために、フローチャートにのせた、「MYST」世界のトラベルガイドをお届けしよう。

発電室　ブレーカー　ライブラリー　スペースシップ　観測タワー　庭園　時計台　ログキャビン　ジャイアントツリー　立体映像室　沈没船　プラネタリウム　サンクンギア

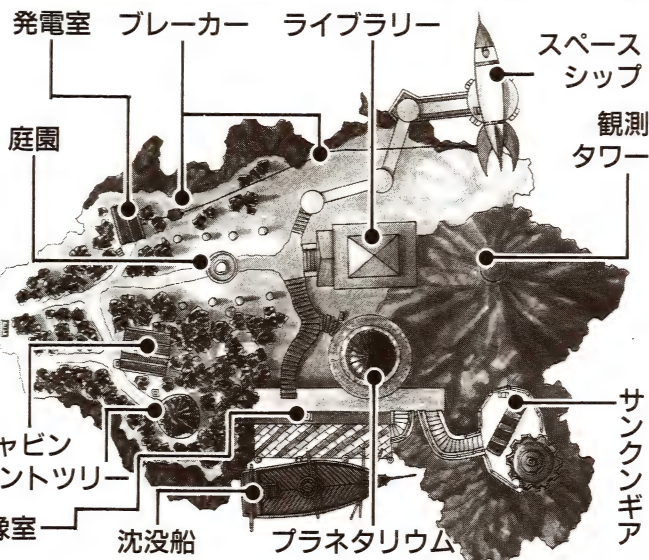
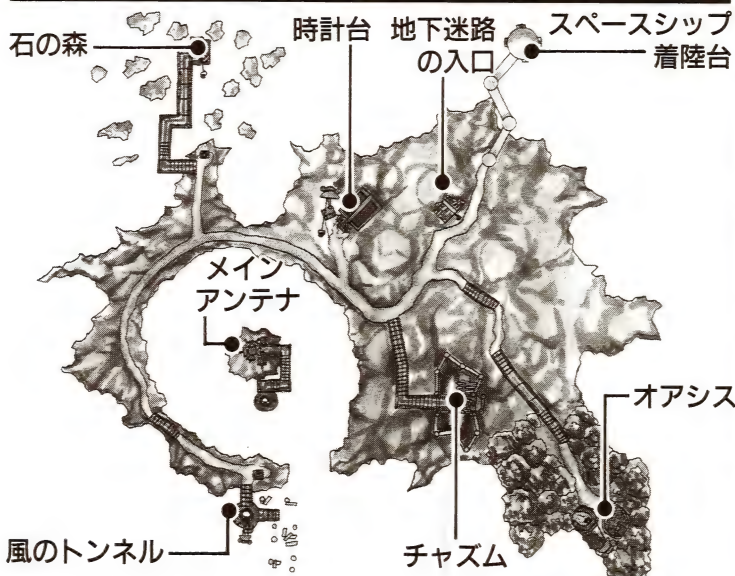
MYST島……マーカースイッチを入れろ!

ライブラリーの本棚にある焼け残った本に目を通す。読める本は5冊ある。

ライブラリーで赤い本と青い本を読み、シーラスとアクナーの話を聞く。

立体映像室に行き、壁にあるパネルの数字を08に合わせてアトラスの映像を見る。

プラネタリウムの前で、アトラスの手紙を手に入れる。

MYST島にある8つのマーカースイッチを入れる。時計塔の横にあるスイッチは無視。

セレーネ時代……耳をすまして

ライブラリーで、地図の光線をスペースシップに合わせる。

観測タワーで金属板を見る。「59VOLTS」と書いてある。

発電室に行き、電圧を59ボルトに合わせる。

ブレーカーが落ちたときは、2ヶ所の送電塔でブレーカーを上げる。

ライブラリーの本棚で、2段目の左にある本を読み、鍵盤の図を確認する。

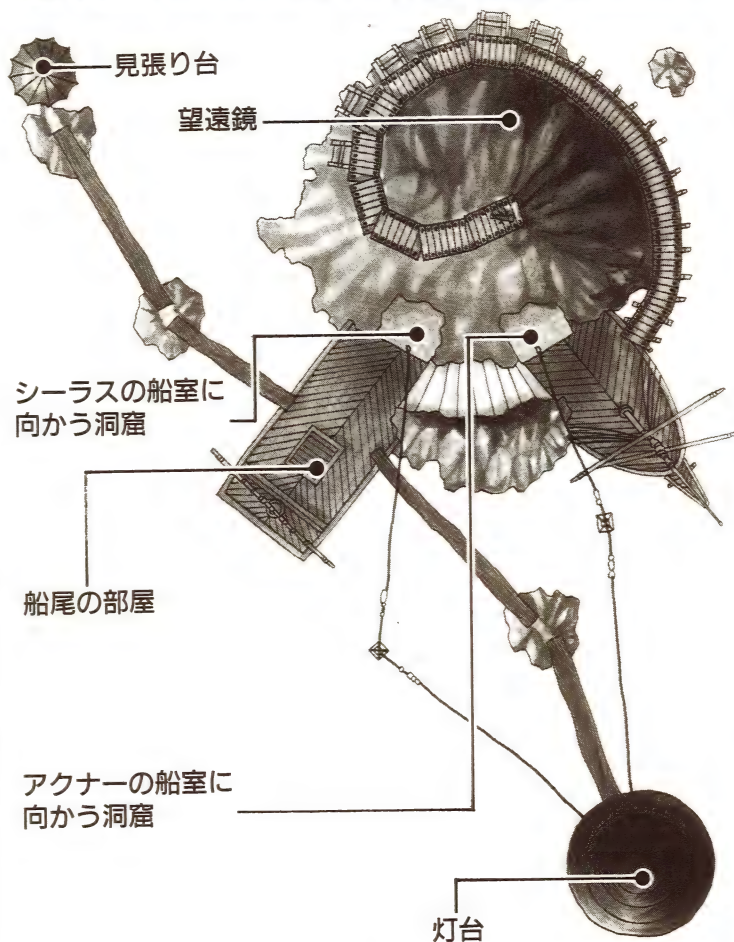
スペースシップに乗り、キーボードの音を聞いてチューナーを合わせる。

スクリーンに現れた本をクリックしてセレーネ時代へ。

オアシス、チャズム、時計台、石の森、風のトンネルの5ヶ所で発信器のスイッチを押す。

オアシスで青いページ、石の森で赤いページを手に入れる。

風のトンネルを抜けて、メインアンテナに行く。

ストーンシップ時代……水位とバッテリーが鍵

ライブラリーで、地図の光線を沈没船に合わせる。

観測タワーの金属板を見て、ストーンシップ時代に行くための日時を調べる。

プラネタリウムに行き、操作パネルに日時を入力して、表示された星座をメモする。

ライブラリーで、本棚の右上にある本を読み、星座が何座なのかを調べる。

庭園に行き、調べた星座と同じ刻印の色を緑に変える。

沈没船が浮上するので、船尾の部屋に置かれている本からストーンシップ時代へ。

見張り台で、水ポンプの右のスイッチを押す。

灯台の地下室に行き、トランクの水を抜いてから、再び栓を閉める。

水ポンプの真ん中のスイッチを押す。

灯台の床にある鍵で、トランクを開ける。中にある鍵を使えば2階への扉が開く。

灯台の2階に上がり、バッテリーを充電する。

島の頂上に登り、望遠鏡をのぞく。135度が光っている。

船室でページを入手する。アクナーの船室には日記の切れ端もある。メモしておこう。

洞窟の途中で赤いボタンを押して、コンパスの部屋に入る。そこで135度のボタンを押す。

見張り台に行き、水ポンプの左のスイッチを押す。

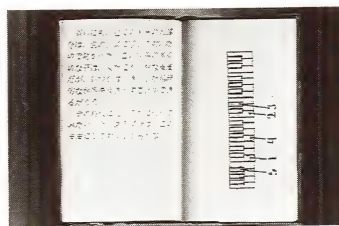
船尾の部屋に入り、机から本を発見。MYST島に戻る。

照準を5台の発信器に合わせる。左から順に153.4、130.3、55.6、15.0、212.2。

このスイッチを押して、5つの音の順番を覚える。

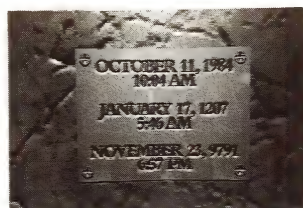
地下迷路の入口まで戻り、扉の右の装置に音を入力する。

地底船に乗り込み、地下迷路を抜ける。正しい方向は音の合図でわかる。

到着した場所にある本でMYST島に戻る。

キーボードで鳴らす音の順番は本で調べよう。チューナー入力は、鍵盤の数を数えるのも手だ。

地下迷路では、分岐点で鳴る音が正しい方向の合図になっている　ただし、2つの音が同時に鳴ることもあるので注意

地底船の方向の合図

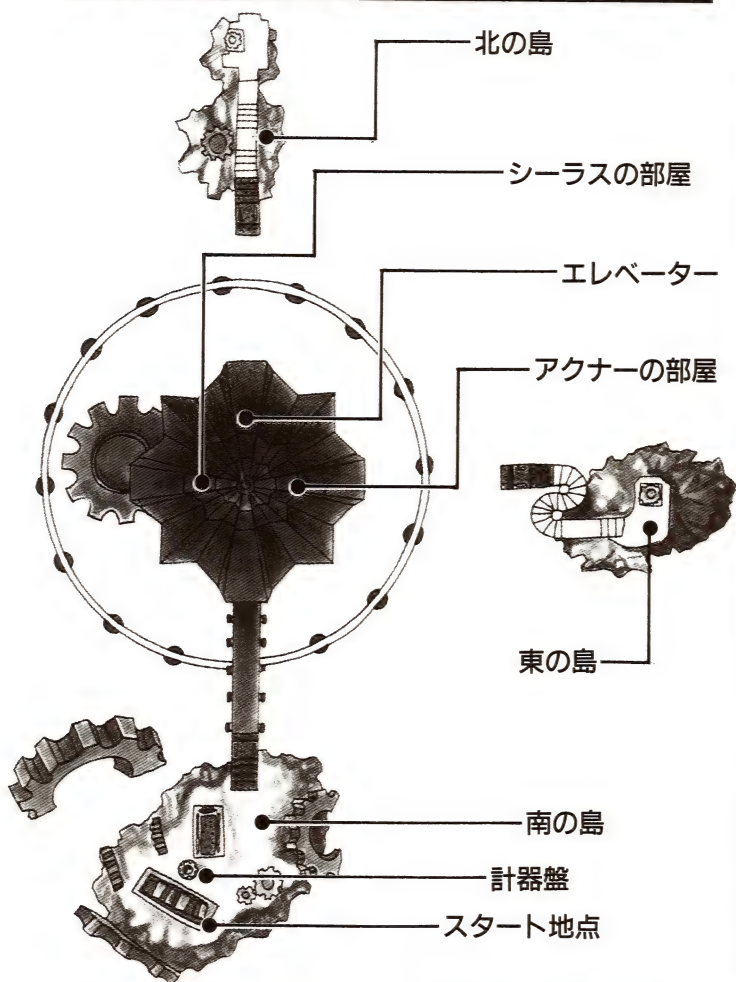
- N（北）：小さいベル(リン)
- E（東）：エアブレーキ(プシュ)
- S（南）：カウベル(カラン)
- W（西）：鳥の声(チュリー)

ライブラリーで地図の光線を沈没船に合わせてから金属板を見ると、ストーンシップ時代に行くためのヒントが書いてある。この3つの日時をプラネタリウムで入力する。

各所にたまった水を抜くには、見張り台でポンプのスイッチを押せばいい。左から順に、船尾の部屋、シーラスとアクナーの洞窟、灯台の水位を調節できる。

アトラスがそれぞれの時代に関して書いた本には、役に立つ情報が多く載っているから、きちんと読んでおくようにしよう。プラネタリウムで映し出された星空も、葉、虫、蛇の星座だということがわかる。

バッテリーが充電されていないと、洞窟の中は真っ暗闇で何も見えない。ただし、満タンにしても10分ほどしかもたないので、すばやく行動することが大切だ。切れてしまったら、もう一度貯めなおそう。

メカニック時代……隠し部屋を探せ！

チャネルウッド時代……水の流れを把握

ライブラリーで地図の光線をサンクンギアに合わせる。

観測タワーで金属板を見る。「2:40」「2,2,1」というヒントが書かれている。

時計台へ行き、ハンドルをまわして時刻を2:40にする。

時計台の中に入り、歯車の数字を上から2,2,1に合わせる。

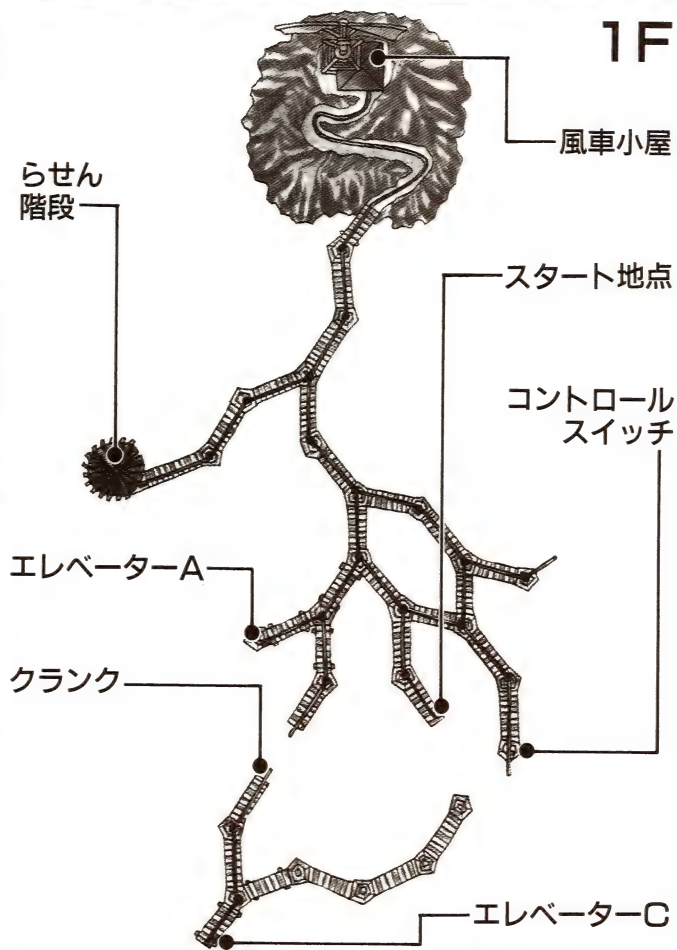
サンクンギアに行き、現れた本でメカニック時代へ。

シーラスとアクナーの部屋にある椅子の陰から隠し部屋に入り、赤と青のページを入手。

アクナーの部屋にある回転シミュレーターで、要塞の向きを変える練習をする。

要塞内の壁にある赤いボタンを押し、地下に下りる。

操作パネルで円の切れ目を合わせる。これでエレベーターに乗れるようになる。

エレベーターで2階に上がり、降りる前に真ん中の四角いボタンを押す。

ブザーが鳴っているうちにエレベーターから降りる。

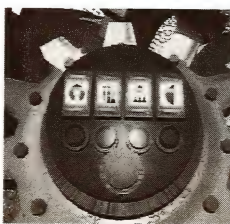
エレベーターの上にあるコントローラーを操作して、要塞の向きを変える。

北の島と東の島へ渡り、シンボルの組み合わせを知る。

要塞の向きを南に戻し、計器盤にシンボルを入力する。

地下に置かれている本で、MYST島に戻る。

ページが置かれている隠し部屋（貯蔵室）には、椅子の脇から入ることができる。

左でロックを解除して、右で要塞を回転させる。要塞の向きは、再びロックしたときの音が合図。

北の島と東の島で調べたシンボルを、計器盤に正しく入力しよう。すると地下から本が現れて、MYST島に戻れる。

ライブラリーに行き、地図の光線をジャイアントツリーに合わせる。

観測タワーで金属板を見る。「7,2,4」と書かれている。

ログキャビンへ行き、金庫の数字を7,2,4に合わせる。

金庫の中にあるマッチを擦り、炉のパイロットランプに点火する。

バルブのハンドルを右にまわし、炉に火を入れてから、音が鳴りやむまで待つ。

ハンドルを左にまわし、炉を閉める。

急いでジャイアントツリーに行き、降りてくる木のエレベーターに乗り込む。

地下室にある本から、チャネルウッド時代へ。

風車小屋に行き、水タンクの底にあるバルブを開ける。

エレベーターAに水を通し、これを使って2階へ行く。

スイッチのある小屋に行き、らせん階段の扉を開ける。

らせん階段を降り、1階の扉も開けておく。

らせん階段に水を通し、再び階段を上ってエレベーターBで3階へ行く。

兄弟の部屋でページを入手。シーラスの部屋には、日記の切れ端もある。

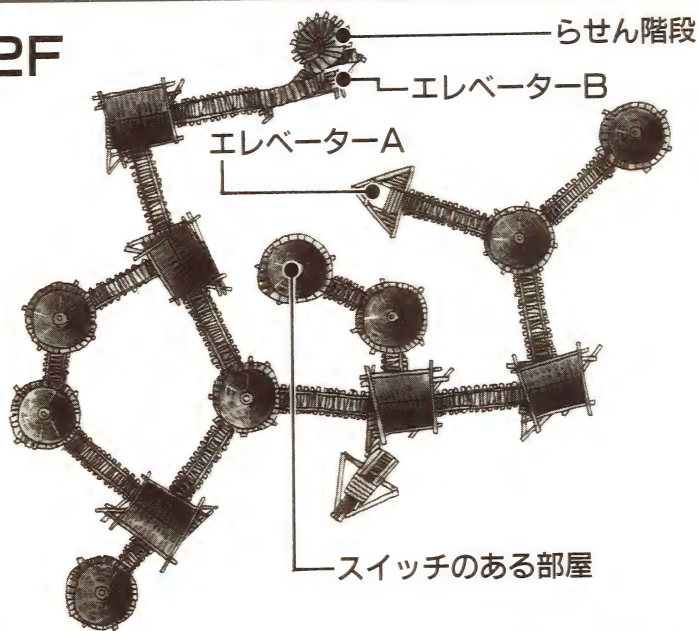
エレベーターBとらせん階段を使って1階へ戻る。

コントロールスイッチに水を通し、レバーを引いて橋を浮上させる。

橋を渡り、クランクをまわしてパイプをつなげる。

エレベーターCに水を通し、これに乗って本のある部屋に行き、MYST島へ戻る。

チャネルウッド時代では、水力が動力源になっている。風車小屋にある水タンクから、パイプを通って水が流れ、さまざまな装置が動くようになっているのだ。タンクの元栓が閉まっていると、すべての装置が動かない。チャネルウッド時代に来たら、すぐにバルブを開いておこう。

水タンクが心臓なら、橋の上を走っているパイプは血管にあたる。分岐点には切替スイッチがついているので、これを動かして、使いたい装置に水を流さなければならない。今どこに水が流れているのか、しっかり把握することが大切。

MYST島……決断の時

兄弟の話を聞き、ライブラリーの本棚から、2段目の1番右にある本を調べる。

本に載っていたパターンを暖炉の金属プレートに入力して、スイッチを押す。

秘密の部屋で緑の本を開き、アトラスの話を聞く。本の中に入らないように！

2枚の日記の切れ端に書いてあったヒントをもとに、白いページを手にいれる。

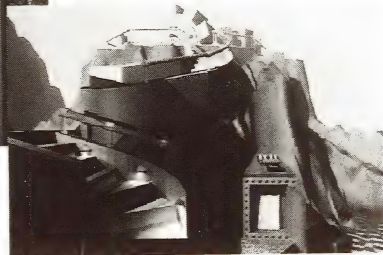
暖炉から再び秘密の部屋に行き、緑の本に入る。

「MYST」はフラグ立てゲームではない。「MYST」の醍醐味は、自分で考え、自分の意思で行動して、「MYSTワールド」を感じるところにある。最近のアドベンチャーゲームでは忘れ去られつつある「冒険する楽しみ」が、「MYST」には息づいているのだ。だから、シーラスとアクナー、そしてアトラスの中から誰の言葉を信じるのかも、あなた自身で決断してほしい。

冒険が終わったあとも、「MYST」は依然としてそこにある。気の向くままに、この世界を散策して楽しむのもいいだろう。

本を閉じると、目の前には見慣れた日常が広がっている。もう1つの「MYST」での冒険は、これから始まろうとしている。

白いページを手に入れるには、すべてのマーカースイッチを入れてから、港にあるマーカースイッチをオフにすればいい。

暖炉の金属プレートに入力するパターンは、本の158ページに載っている。正しく入力してからスイッチを押すと、最後のページと緑の本が置かれた秘密の部屋に行くことができる。

KILEAK The Blood

メーカー／SME
価　格／5,800円
発売日／'95年1月27日
メモリーカード／×①B
対応周辺機器／なし
人　数／1Pのみ

不気味な遺伝子生物たちに支配されたサウスベースを舞台に戦うアクションゲームを、テクニックとマップで攻略。

全15面マップとデータで全攻略!! サウスベースの戦いに終止符を

いまだに根強い人気を維持している3Dシューティングだが、エンディングを見るのは至難。終盤のすさまじい攻撃や、迷路的なマップなど、難所は数限りない。

しかし、あきらめてはいけない。今回は、戦闘を有利に進める基本テクニックや各種データを公開。全フロアのマップを掲載し、エンディングまでのガイダンスを示す。

ダメージを受けずに攻撃するテクニック

いかにしてダメージを受けずに攻撃するかが、攻略に必要なテクニック。平行移動と敵の特性を利用した攻撃方法を紹介しよう。

後退撃ち

うしろに下がりながら攻撃をするというテクニック。突進タイプの敵や一定の距離をおくと攻撃してこなくなる敵に有効。壁に体を擦り付けて後退すると一層効果的。

隠れ撃ち

曲がり角の手前で角を狙うように斜めに体を向けて、敵が角を曲がるときを攻撃するテクニック。敵の死角から攻撃できる。攻撃しては隠れるということの繰り返しで、被害を最小限にくい止めるうえでよく使うテクニックだろう。

曲がり角の向こうから見えかくれする敵を逃さず攻撃。やられる前にやれ。

自分が角に隠れて遠くの敵を攻撃するという戦いかたもうまいやりかたではある。

回転撃ち

つねに銃口を敵に向けつつ、敵のまわりを円を描くように移動して攻撃をするテクニック。主に広い部屋で使う。具体的にはL1ボタンを押した場合は右方向を、R1ボタンを押した場合は左方向をそれぞれ押しながら攻撃する。

常に敵の方向を向きながら回転しつつ攻撃できるため、敵の攻撃に当たりにくくなる。

早目撃ち

敵は、こちらが敵の攻撃レンジに進入してくるまで反応しない。これに対し自機の射程距離は長いので、こちらの姿が敵の攻撃可能範囲に入る前に攻撃してしまおうというテクニック。敵が配置されていそうな場所での先制攻撃に有効。マップをおぼえていれば、よりいっそう使えるテクニック。

一見無駄な攻撃のように見えることもあるが、先手必勝の安全確実な攻撃方法。

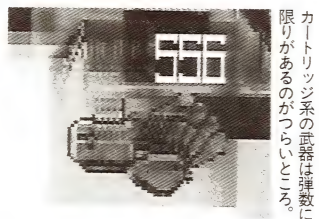
床トラップの対処テクニック

基地内には、自機が上を通ると床からいきなり出現して大ダメージを与える、罠のような敵がいる。一見なんでもない床に見えるため、けっこうひっかかりやすい。対応策としてはL2、R2ボタンを同時に押しながら照準を下方向にし、遠い間合いから攻撃することだ。

これらの敵も、マップをおぼえれば基本的には回避できる。

追尾能力の高い武器だと、自動的にロックオンしてくれることもあるが、期待はできない。

武器の使い分けのコツ

エネルギー系の武器はエネルギーユニットが見つかるまでは使用しないようにし、カートリッジ系の武器を使うようするのが得策。また、攻撃力が高い武器よりも追跡能力が高い武器のほうが通常戦に使いやすいことを覚えておこう。

カートリッジ系の武器は弾数に限りがあるのがつらいところ。

武器スペック表

このゲームで入手できる武器は全部で8種類。その全ての武器のスペックを下の表にまとめてみた。表の追跡能力の項目は、画面内の敵を追跡・索敵する能力を示しており、上から順にA・B・C・Dの4ランクに分かれている。

WALES GUN		ZAX	
攻撃力	1	攻撃力	2
タイプ	カートリッジ	タイプ	カートリッジ
消費エネルギー	―――	消費エネルギー	―――
入手エリア	標準装備	入手エリア	B6
追跡能力	C	追跡能力	A
LASER GUN		**ERITRO CRION**	
攻撃力	1	攻撃力	5
タイプ	エネルギー	タイプ	カートリッジ
消費エネルギー	1%	消費エネルギー	―――
入手エリア	B2F	入手エリア	B9
追跡能力	B	追跡能力	B
EROSION		**GAIA**	
攻撃力	1	攻撃力	5
タイプ	カートリッジ	タイプ	エネルギー
消費エネルギー	―――	消費エネルギー	4%
入手エリア	B2	入手エリア	B11
追跡能力	C	追跡能力	C
FLAMER		**VEDA**	
攻撃力	3	攻撃力	20
タイプ	エネルギー	タイプ	カートリッジ
消費エネルギー	2%	消費エネルギー	―――
入手エリア	B5	入手エリア	B14
追跡能力	A	追跡能力	D

フロアーごとにポイントアタック

狂った科学者Dr.キムの暴走を止めることが最終目的。B15Fまでの5フロアごとに中間的な目標地点が設定されており、そこには必ずボスがいる。5フロアごとに3部に分け、各フロアの重要ポイントや謎解きを、マップを交えて攻略していこう。

B1F↓B5F

B1～B5F カルロスを助け出せ

序盤のB1F～B5Fは、鉄の壁の基地内が舞台。戦いに慣れるためにも積極的に敵を倒して行こう。めざすはB5F、中ボスに捕らわれてしまうカルロスの救出だ。

B1F

スタート地点からまっすぐ進んだ部屋にあるIDカードを使ってコンピュータにアクセスすると、南に6つの部屋があることがわかる。カートリッジがほしい人以外は行く必要はあまりない。エネルギーユニットが遠いのでエネルギー系の武器の使用をセーブしよう。

B2F

先に南の部屋を回り、エネルギーユニットで回復しよう。南のスイッチをすべて下げ、途中の端末でIDカードとレコードキーを使用して、北の4つの部屋のスイッチも下げてから南中央の部屋のKの壁を開けるとEROSIONが手に入る。LASERの回収も忘れずに。

B3F

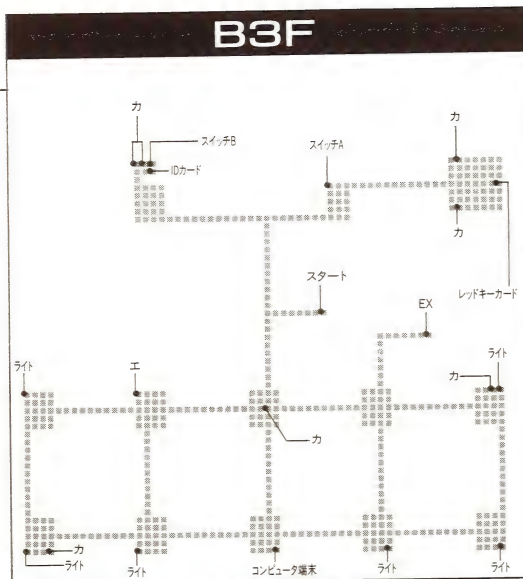
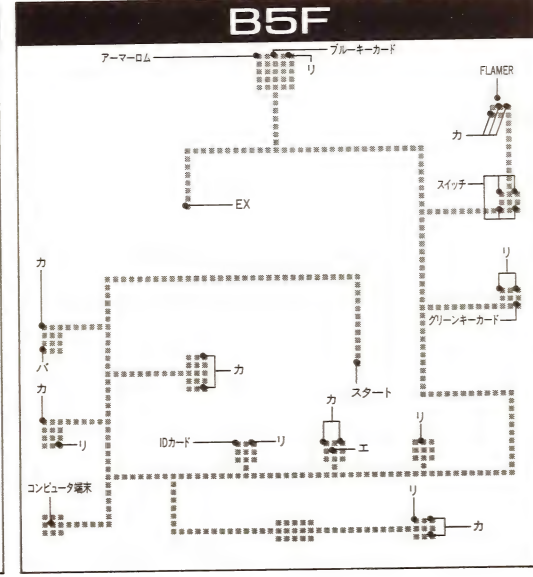
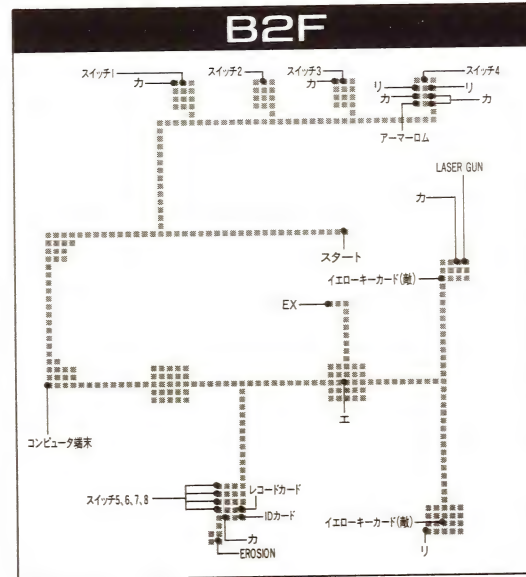
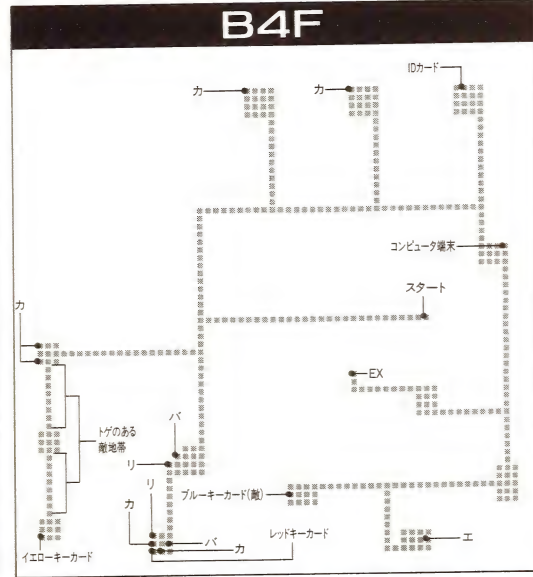
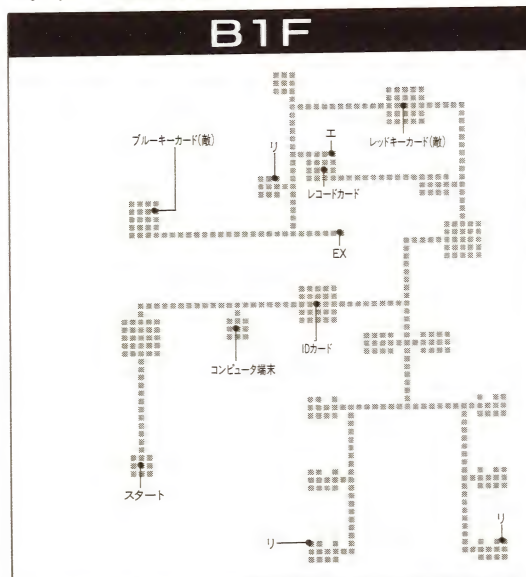
スタート真上の部屋のスイッチは時限制で、西北の部屋のそれに連動している。スイッチを下げたらすぐにドアを開けにいこう。ライトは北西の部屋のライトの色に合わせ、色が変わらないものはそのままにする。すべて色が合うとエレベーターへの扉が開く。

B4F

スタート後は西の部屋から南を探索するのが先。イエローキーカードがある部屋までの廊下の床にトゲを持つ敵が6匹潜んでいるので追跡能力の高いLASER GUNを使って掃討しよう。たいしたものも落ちていないので一心不乱にエレベーターを目指すべし。

B5F

余計な部屋に寄らずにエネルギーユニットの部屋に行けるので、先に活動拠点を定めてから各部屋を探索しよう。北東の部屋のスイッチを緑・青・赤・黄の順番に下げて、新兵器FLAMERを入手すべし。中ボス戦は回転撃ちで戦おう。

※地図上の記号は以下のことを示します。リ…リペアパーツ、バ…バッテリーパーツ、カ…武器カートリッジ、エ…エネルギー回復所、EX…エレベータ

B6～B10F ICBM発射を阻止せよ

じめじめとした地下洞窟のような雰囲気に変貌した基地内が舞台。B10Fに仕掛けられたICBMの発射をくい止めるのが目的となる。

B6F

スタート地点からまっすぐ行ったところにある二つのスイッチは時限制で、両方同時に下げないと中央の扉は開かない。かなりタイミングがシビアなので平行移動を駆使してスイッチを下げよう。中にはZAXがある。エレベーターの右隣の部屋のアーマーロム入手を忘れずに。東と北東の部屋は無理して行く必要はないはず。

B7F

北東と南東の部屋にあるスイッチを両方下げないとエレベーターへ続く部屋の扉を開けることができないので、スイッチを見たら必ず下げておこう。このフロアから出現する、天井に張り付いた砲台は耐久力があるのでZAXで始末するのが得策。エレベータ前の砲台群は、戦わずに一気にエレベーターへ飛び込むのも一手ではある。

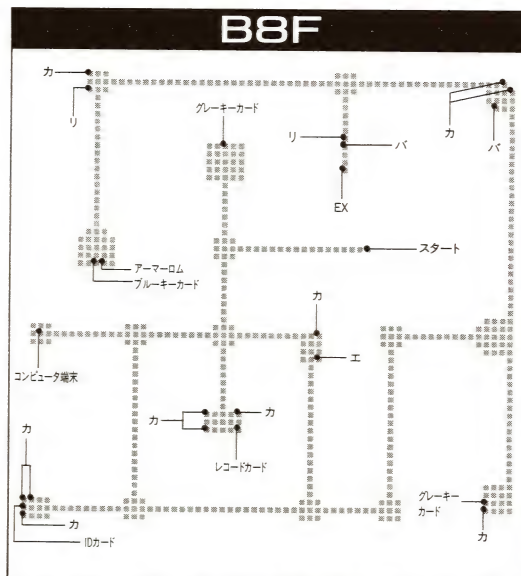
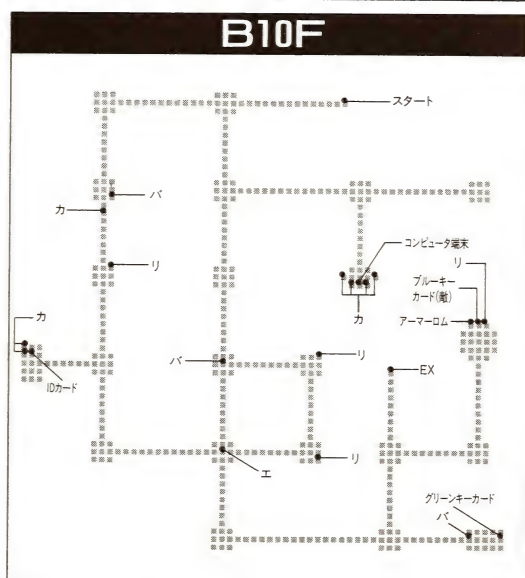
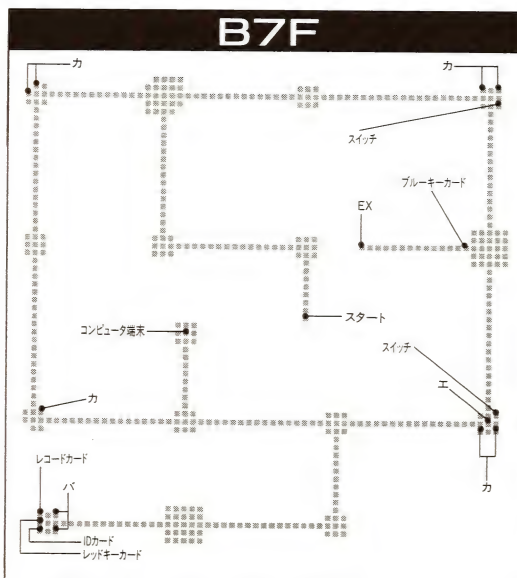
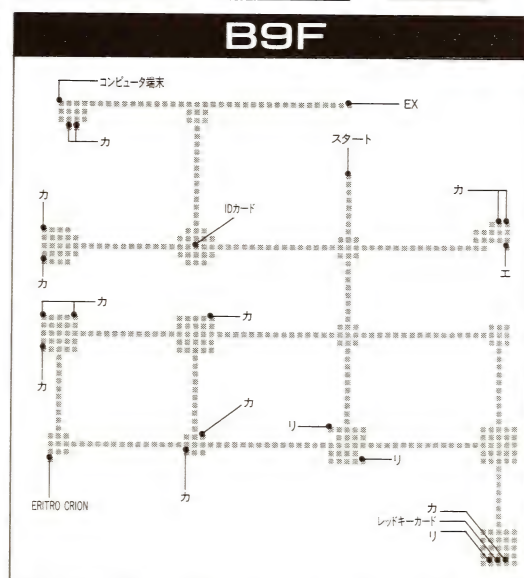
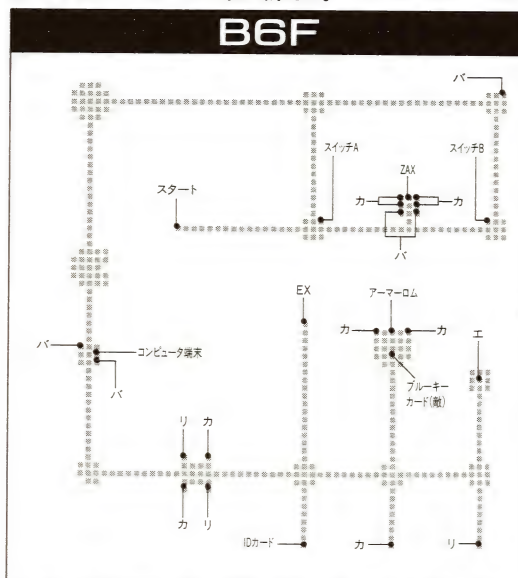
B8F

スタート地点から北に行った部屋には下方向に射線を向けて近づき、敵を待ち受けるように戦おう。この部屋ではアイテムだけを入手し、固定砲台は相手にせず部屋から脱出すべし。最初に入手するグレーキーはエネルギーユニットがある東の部屋を開けるために使おう。西北のブルーキーがある部屋はアイテムを入手後素早く脱出。

B9F

スタート地点から東にあるエネルギーユニットを拠点として探索しよう。ここの固定砲台は入り口からの射角調整次第で無傷で倒すこともできる。IDカードがある部屋の天井の固定砲台は、最後まで邪魔な敵となるので平行移動を活用して絶対に倒そう。南西の角部屋でERITRO CRIONを入手するのを忘れずに。

B10F

スタートしたらとにかく南方向に進み、エネルギーユニットをめざそう。西側の上下にのびるルートは、対ボス戦への体力＆武器温存を考えるのならば、無理して通る必要はないだろう。IDカードを回収したら中央のルートに戻るべし。グリーンキーカードのある部屋も、無理して敵を倒す必要はありません。とにかくこのフロアはアイテム回収をメインに、敵との戦いは二の次と考えて進んで行こう。ここでも中ボスは回転撃ちを使って戦うとなかなか楽に戦える。

※地図上の記号は以下のことを示します。リ…リペアパーツ、バ…バッテリーパーツ、カ…武器カートリッジ、エ…エネルギー回復所、EX…エレベータ

B11F→B15F

B11~B15F Dr.キムを求めて

狂った科学者Dr.キムを倒すことが最終目的となる。敵が強いので、余計な場所を通らないようルートを考えて移動することが大切。

B11F

スタートしたら南東のエネルギーユニットを目指そう。天井に張り付いている固定砲台は手間取って攻撃を受けてしまうとかなりの痛手になるのでZAXで素早く掃討してしまおう。FLAMERで始末するのもカートリッジ節約という意味では有効。北東の部屋のGAIAは絶対に入手すべし。

B12F

補給物資が多く落ちており、エネルギーユニットもスタート地点に近いので、色々と嬉しいフロア。特に北東の通路と西の通路はカートリッジが多く落ちているので、できるだけ回収しに行こう。東の部屋にブルーキーカードと一緒においてあるアーマーロムの回収を絶対に忘れないように。

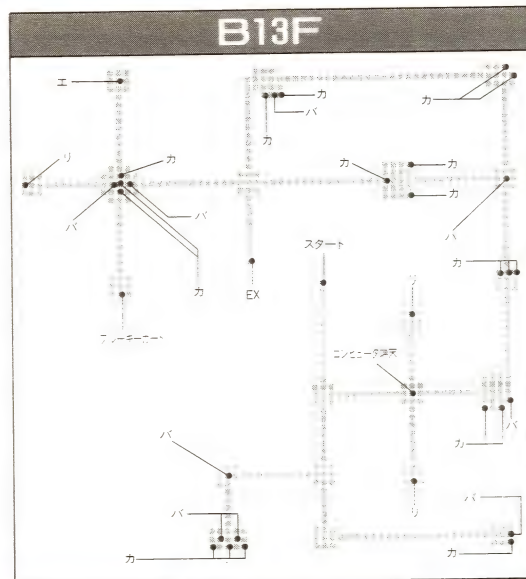
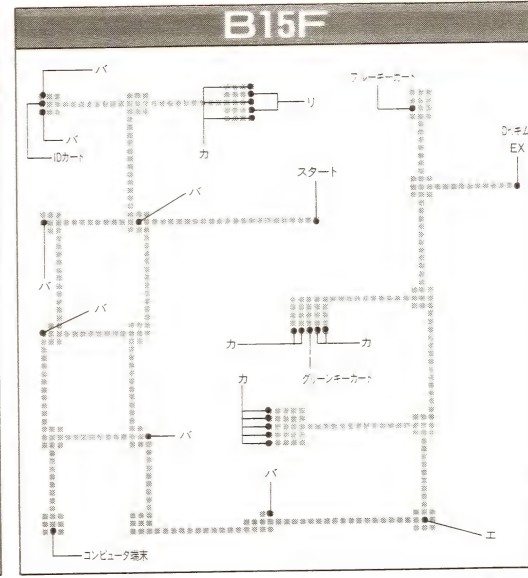
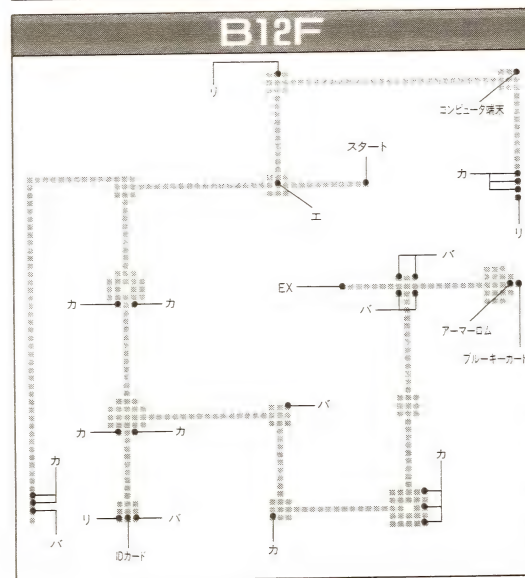
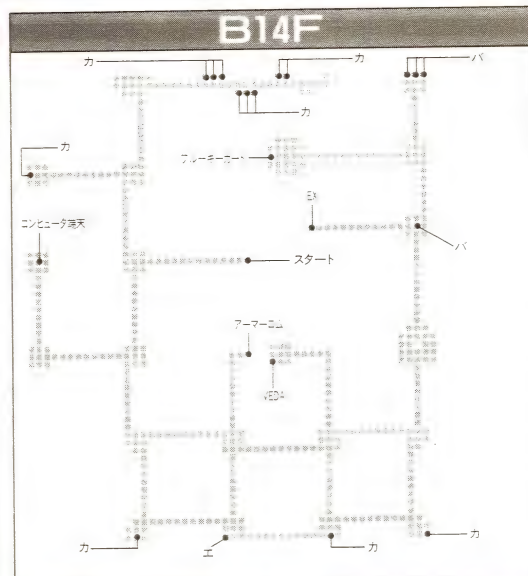
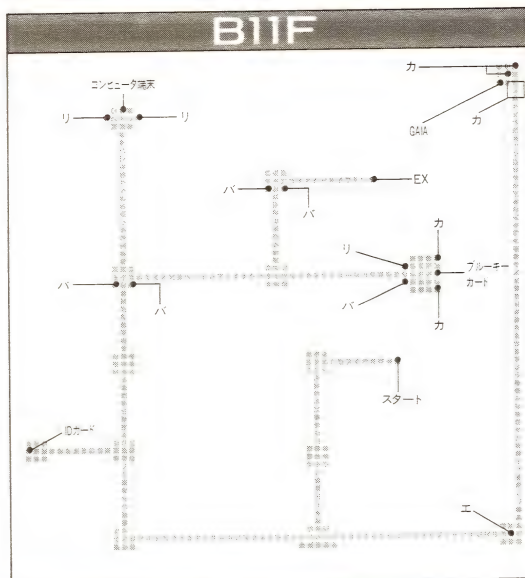
B13F

スタートからエネルギーユニットまでの距離がケタ外れに遠いため、エネルギー系の武器はあまり使うわけにはいかなくなる。そのかわりZAXのカートリッジが結構多く落ちているのでこの武器をメインに使用して進むと比較的楽に戦えるだろう。なお、端末の上下の部屋と南西の部屋は、無理してまで行く必要はない。

B14F

真っ先にスタート地点の真下の座標の通路の奥に落ちているアーマーロムを回収しに行こう。そののち南に進みエネルギーユニットでエネルギー回復。アーマーロムがあった通路の右の部屋の最終兵器VEDAを入手し、最終戦に備えて、スタート地点北の各種カートリッジをくまなく回収しよう。

B15F

スタートしたら北を目指して進み、左右の部屋のアイテムを回収してしまおう。エネルギーユニットまでの道のりが長いが、VEDAの弾はボス用に温存し、他のカートリッジ兵器を使って敵と戦うべし。落ちているリペアパーツがあまりないので、シールドが少ない場合は敵を倒して奪い取るしか方法はない。Dr.キムとの戦いはVEDAで照準を定めて攻撃していけば、比較的簡単に倒せるはず。シールドが少ない場合は回転撃ちや平行移動を駆使して戦おう。

Ending Express BOOK REVIEW

Super Seat

乗り遅れた人たちのために

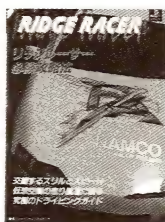
主に攻略本を中心に、ゲーム関係書籍を紹介します。よろしく。

リクライニングシート

闘神伝戦士録

■ケイブンシャ
■1500円
■96ページ B5版

その名の通りキャラクターブック。それぞれのキャラを、ゲーム中の多彩な動きそのままに大胆に見せてくれる。武器紹介もしつつ、キャラの人となりを独特のイラストと文章で表現している。特殊攻撃に関する考察も成されていて、保存版的な一冊だ。

リッジレーサー必勝攻略法

■双葉社
■750円
■64ページ

他機種でも好評の必勝攻略法シリーズのPS版第一号。実用主義の個性を貫く姿勢がいい。アーケード版やゲーム中の英語、ネジコン設定などの詳しい記述も初心者に親切で好感がもてる。

リッジレーサー最速王

■ケイブンシャ
■980円
■96ページ

必勝法スペシャルシリーズも他機種でおなじみ。とにかくタイムを縮めることに主眼をおき、理想のライン取りも研究されている。隠された８コースの出し方も紹介されている。

AⅣテクニカルファイル

■新紀元社
■1650円
■288ページ

すでにパソコン版で同シリーズを制作していることもあってか、完成度の高い参考書だ。裏マップの山脈や無人島、列車ダイヤや勾配レールの記述もバッチリ。読み込む意欲のある人に。

覇王版必勝攻略本闘神伝

■講談社
■950円
■130ページ

隠しコマンドでガイアやショウを操れるワザや、ホーのステージで演歌を聴くワザなどが紹介されている。基礎解説もしっかりしており、良い意味で万人向けの攻略本だ。

ミスト公式ガイドブック

■アスキー出版局
■980円
■96ページ

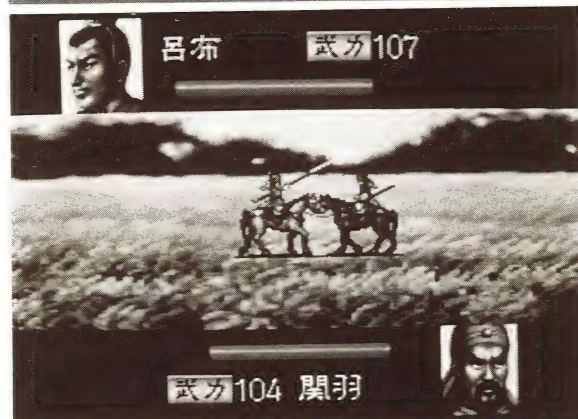
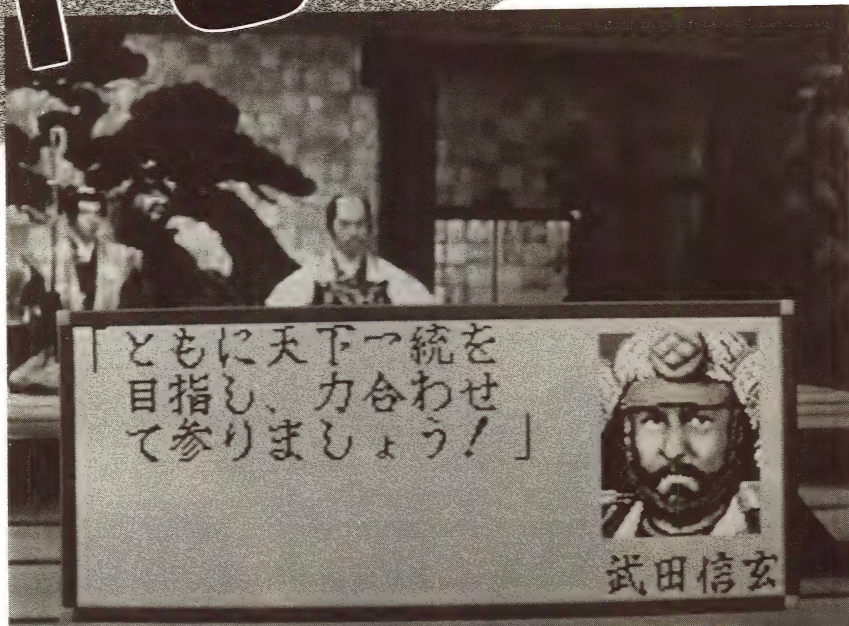
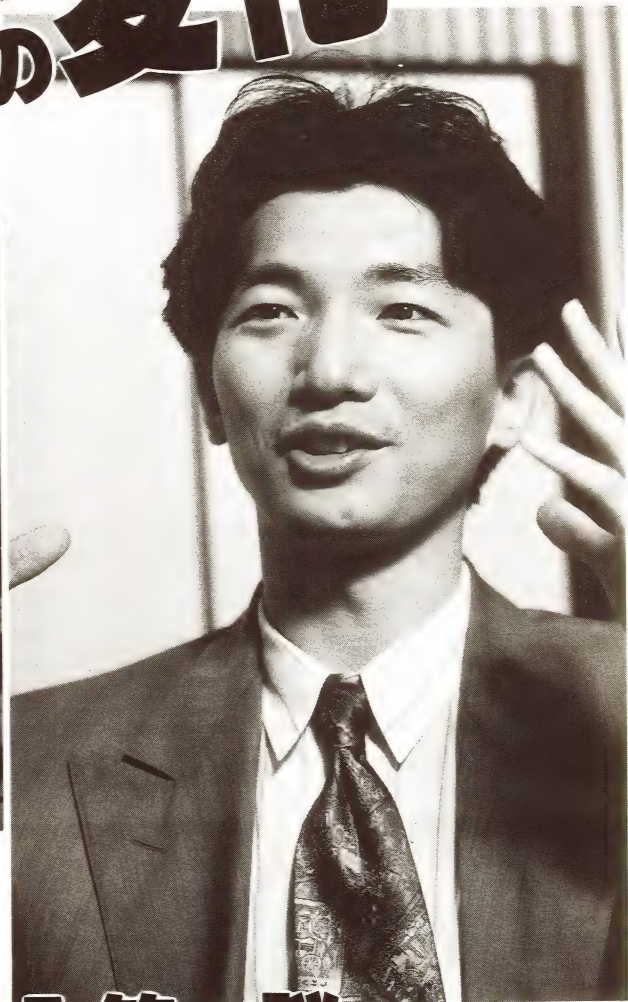
サターンや3DOでも使えるお得な（？）攻略本。独特の美しい雰囲気を画面写真と文章で淡々と表現。物語の攻略に徹底した姿勢は、小説のあらすじを読んでいる気分にしてくれる。

闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK

■徳間書店
■1580円
■64ページ

体験版のCD-ROMつき。内容は、コンピュータ同士の戦いの視点を変えたり、エイジとエリスの２人対戦の一本勝負だ。設定資料のラフスケッチも載っており、本書のほうも興味深い。

光栄参入で変わるPS・SLGの変化

PS参入第一弾「信長の野望 覇王伝」6,800円に決定!!

「信長の野望 覇王伝」
9月発売予定／6,800円
「三國志Ⅳ」
10月発売予定／価格未定
「EMIT Vol.1」
「EMIT Vol.2」
「EMIT Vol.3」
10月発売予定／価格未定

光栄参入発表記事に対し、読者の反響が返ってきた。単純にうれしいというものから、他との差別化を憂うものまでさまざま。しかし、光栄SLGに対する期待が大きいことは確かのようだ。

パワフルなCPUは魅力 光栄代表作を出していく

——7月号（5/30発売）でタイトルを発表されましたが、その参入第一作目として「信長の野望 覇王伝」を6,800円で発売することになったそうですね。これはユーザーにとってはうれしいニュースだと思います。

高津　ありがとうございます。当社がPS版として発表しているタイトルのうち、価格が決まっているのは、まだ「覇王伝」しかありません。この「覇王伝」の価格は、他のPSソフトの中心価格帯から比べると、ちょっと高いかもしれません。しかし、当社としては、かなりの安価感を持っています。というのも、これまで当社はすべてパソコンでの価格がベースになっていたんですよ。その値付けの考え方は、CDであろうとFDであろうと、移植であろうと、商品の面白さに対する価格は一定であるということです。パソコン版ではwithサウンドウェアという戦略もあったわけですが、これを考えたのも、パソコンのFDでは音楽には限界がありましたから、せめて付録CDで楽曲の良さを表現したいということだったんです。しかし、CD-ROMになると、通常のゲーム中でも高いクオリティのBGMを聞けるようになっていますから、付録にする必要はなくなっているわけです。「覇王伝」の場合、もともとが12,800円で、withサウンドウェアで15,200円になっていました。ですから、このPS版の価格はかなりの戦略価格と言えると思います。

——3DO版は実質サウンドウェア付きで、12,800円でしたからね。ところで、PS版の価格を設定した理由はどんなところにあるのでしょうか？

高津　参入を決めた段階で、SCEさんの価格戦略は十分理解しておりましたので、こちらもなるべく応えたいと思っていたんです。信長の野望シリーズ最新作の「天翔記」がすでにパソコンで出ていますし、「覇王伝」自体、発売後1年を経過し、古いタイトルとなっていることも、この価格を実現した要因の1つと言えると思います。

——「覇王伝」以降に関しては決まってらっしゃいますか？

高津　そのへんはまだわかりませんが、プレイステーションの市場と各タイトルの内容等を考えて、決定していきたいと思っています。

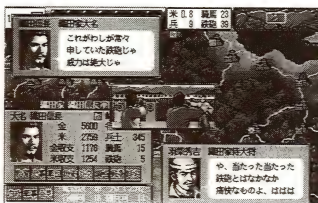
——PS用に「覇王伝」「三國志Ⅳ」「EMIT」といったタイトルを選んだ理由をあらためて、聞かせていただけますか？

高津　この3つを選んだというのは、参入するにあたって、まず光栄という会社がどんなものを作っているのかをお知らせしたいと考えたからです。信長の野望シリーズと三國志シリーズは当社の代名詞的なものですし、「EMIT」は、ゲームとは違った部分での代表作として提示していきたかったソフトです。「EMIT」のようなエデュテイメントソフトは、欧米ではかなり一般に普及していますが、日本ではまだまだ定着していないというのが実情です。ですから、パソコンよりも家庭用で実現させるほうが、現実的かなと考えたわけです。

——現在のプレイステーション市場をどうみていますか？

高津　プレイステーションは、ポリゴン描写に優れるなど、グラフィック面が強いと言われていますが、他方ではそのパワフルなCPUは、当社の思考型SLGのような膨大な計算量を必要とするゲームソフトには最適です。確

Beginerのための光栄キーワード

●サウンドウェア……より豪華な音楽を楽しみながらゲームを、ということで考えられた付録CD。通常版とサウンドウェア付き版は2,400円ほど違う。

●信長の野望 天翔記……昨年末にパソコンで発売された、信長シリーズ最新作。武将が教育できたり、戦がより戦略的になったりと、難易度アップ。

●エデュテイメント……エデュケーション（教育）+エンタテイメント（娯楽）を融合させた、遊びながら学ぶソフト。マルチメディアを普及させるうえで、エデュテイメントは欠かせない。EMITは光栄が考えるエデュテイメントソフトの代表作である。

●ライン……ソフト制作をするチームをいくつか持っている会社の製造ラインのこと。これまで光栄は、パソコン6：SFC+その他4といった割合だったが、次世代機登場以降、SFCが少なくなり、パソコン5：次世代機5に近くなっているとか。時代のすう勢であろうか。

●信長の野望リターンズ……6月30日発売のWindows対応SLG。初代「信長の野望」を大胆にリメイク。モデリングソフト「サイクロン」で制作した17人のポリゴン大名が、新たな信長世界を作り出した。「サイクロン」を持っていれば、自分

かに３DCGの技術は、市場立ち上げ時には、その潜在能力をアピールする意味で必要でしょうが、ゲーム本来の面白さはそれだけではないと思います。長く遊べて、安心感のあるゲーム。プレイステーションは、思考型SLGがまだ少ないですし、当社が参入することで、SLGのバリエーションも広がり、ファンの方にも喜んでいただけるでしょうし、新たなファンを獲得することもできると考えています。

パソコンから次世代機へ100万本ヒットを目指す

——以前お話したときに、今後は次世代機に力を入れていくという発言がありましたよね。今までの光栄さんの場合、パソコンから始まって他機種へという流れになっていたわけですが、今後は次世代機から始まってパソコンへということもあるわけですか？

高津　それはありえます。実際PS独自の企画も出ていますし、そういう動きは始まっています。現在、開発ラインで言えば、パソコンと次世代機は半々くらいでしょうか。パソコンは「信長の野望リターンズ」や、「三國志リターンズ」など、Windows用ゲームをやり始めているところで、かなりラインを割いていますが、当社の場合、同じくらいの人員でやっているというところが、次世代機に力を入れ始めた証拠と考えていただいていいと思います。

基本的に全機種でやるのは当然のこと。マンネリも１つの美徳ではないでしょうか？

株式会社光栄
デザイン部SP課
高津弘樹
HIROKI TAKATSU

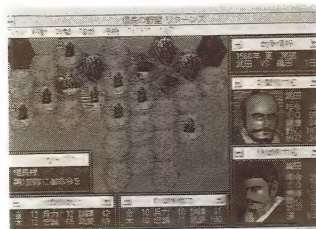
——技術的な部分で言うと、光栄さんは、次世代機で盛んに使われている３DCGの研究や蓄積が少ないように感じるのですが、そういうあせりや不安はありますか？

高津　当社が現在までに発売したタイトルに関して、それにポリゴンが必要かということで言えば、ゲーム性の部分では必要ないと思います。演出面ではポリゴンの信長とか、そういうのは面白いと思いますが、なくてもゲーム性が損なわれることはないと思います。しかし、技術的にポリゴンであるとか３DCGは前向きにやりたいと考えているところです。現在でもかなり重視して取り組んでいますし、必要に応じて使っていきたいと考えています。３DCGのモデリングソフトである「サイクロン」の商品化権を獲得したのもその現れで、さっそくWindows版「信長の野望リターンズ」で使っています。しかし、これからは戦国ものにとらわれず、いろんなことをやっていきたいですね。信長の野望や三國志のシリーズは永遠に続けるでしょうが…。基本的には、当社は全機種でやるというのは当然のことと考えています。シリーズものを長くやると、よくマンネリ化と言われますが、マンネリと言うよりはもっと前向きに〝マンネリも１つの美徳である〟という部分をアピールしていきたいですね。「また出たよ」とか言いながらも遊んでしまうというのが、ファン心理かなと思うんですよ。

——光栄さんのPSソフトは、今後どんなラインナップになるのでしょうか？

高津　移植関係が中心になると思います。決定してはいませんが、例えば「ウイニングポスト」なんかもジャンルとして確立していますし、「アンジェリーク」「提督の決断」「大航海時代」などの最新バージョンは、移植の対象として考えていきたいと思っています。また、パソコンでは出ていても、家庭用ではまだ発売されていないもの。つまり「太閤立志伝Ⅱ」や「三國志英傑伝」なども移植したい。完全オリジナルの作品となると、開発にも時間がかかりますし、それ以降ということになるでしょうね。PSやSSがそれぞれ100万台を突破したということですから、32ビット機ベースでのミリオンセラーソフトを実現したいと考えています。

でデータを加工して、描き換えたものをまたゲームに取り込むことができる。

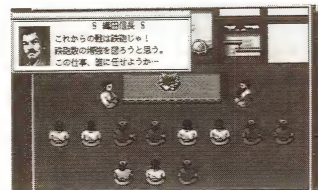
●三國志リターンズ……これまた初代

「三國志」をリメイクしたWindowsソフト。ポリゴン武将が登場するのか!?

●サイクロン……Windows対応の３次元ソリッド形状モデリングソフト。パーソナルからプロユースまで、簡単にマッピング、レンダリング、レイ・トレーシングなどを使える。

●アンジェリーク……発売後１年が過ぎてもいまだに衰えない人気。光栄初のオール女性スタッフによる、女の子のための大陸発展SLGだ。見方によると、恋愛SLGとも言えそう。

●提督の決断……太平洋戦争を本格的にシミュレートした、ウォーSLG。資料的価値も高く、シナリオも優秀。しかし、多少の専門知識が必要となる。

●大航海時代……16世紀ヨーロッパを舞台にした、海洋探検SLG。貿易で資金を貯め、いろんな土地を駆け巡る。自由度の高さが母なる海を感じさせる。

●太閤立志伝Ⅱ……太閤・豊臣秀吉の立身出世を体験するRPG。主君・織田信長が申しつける仕事の数々を、ライバルと奪い合いながらこなしていく。PSで天下人

への道のりを体験できる日は!?

●三國志英傑伝……新たな三国志ファン獲得を狙ったシミュレーションRPG。とっつきやすさとストーリーのわかりやすさはむしろ家庭用向き。

ゲーム通なら知ってるつもり？

ゲーム雑誌は裏を読もう！

ゲーマー生活向上委員会

ゲーム雑誌のホントにホント

最近某ゲーム誌の編集部に出入りしているライターのS君と話をしていると、ソフトの評価が時々食い違うことがある。

彼は、10年以上のキャリアを持つりっぱなゲームマニアなのだが、ややアニメオタク系の人なのである。だから、ソフトの善し悪しにキャラクターの要素がどうしても入ってくる。

一方その逆の友人もいて、彼は、ゲームはナンパな要素など入ってはいけない、ゲームはハードでバリバリのものであるべき、と言う。

当然ゲームの評価は、大筋では互いに納得できてはいても、細かいところになると微妙に違ってくるのは当然のことだろう。

友人間でもこうだから雑誌の評価も所詮人のやることなので、違うんじゃないか、と思って調べたのが右下の表だ。

雑誌もそれぞれ評価もそれぞれ

プレイステーションの専門誌は、現在別冊を含めて5誌ある。その中でゲームソフトの評価を行っているのが4誌。

そこで、プレイステーションの発売時（5誌揃ったのはこの時だけ）に、各誌どういう評価を行ったのか調べてみた。

結果は、別表の通りだが、各誌のスタイルというか、各誌が選んだレビュアーの評価が必ずしも同じような傾向ではないところが面白い。

もちろん「リッジレーサー」のようにどの雑誌、どのレビュアーも高い評価を下すゲームソフトはある。しかし、同じ号に掲載しているゲームソフトのレビューの傾向が、どの雑誌も同じというわけではない。

総論が同じで、各論が微妙に違うといったところだろうか。

一方プレイステーションのユーザーのすべてが、ビッグタイトルを好んでいるわけではない。

パズルゲームのファンや将棋ゲームのファンだって当然いるのである。

ところが、雑誌の評価が分かれるのは、だいたいこうした中堅クラスのゲームソフトである場合が多いのだ。

ユーザーが頼りにできるものは？

必ずしもどの雑誌のゲームソフトの評価が同じとは限らない。

だから、たぶん多くのユーザーは、自分に合った雑誌のレビューを、または、自分と似たような感性のレビュアーのレビューを頼りにゲームソフトを購入しているはずである。

というのも、私の周囲の友人達は、こうして購入ソフトを選んでいるわけで、時々秋葉原に行って「DEMODEMOプレイステーション」で体験版を実際プレイしてみて、購入を最終的に決定しているようなのだ。

だから、私の知る限りでは、雑誌のレビュー記事はそれなりに信頼性もあって、ユーザーの評価を受けているようだが、それは相対的な評価であって、絶対的な評価ではないようだ。

さて、プレイステーションのユーザーは、きちんとソフトを見定めて買っているとのもっぱらの噂だが、みんないったい何を根拠にゲームソフトを選んでいるのだろうか。

某ゲーム雑誌のデータによると、ユーザーが、ゲームソフトを購入する際参考にしているのは、ゲームレビューの他に雑誌の広告、雑誌の記事、というのがベスト3だそうである。

これに「DEMODEMOプレイステーション」等の店頭販促物、友人の口コミ、テレビコマーシャルが続くようだ。

また、ユーザーは、こうした情報のどれか1つを頼りにしているわけではなく、情報源としていくつかをミックスさせて、自分なりの判断を下して、ゲームソフトを購入しているようなのである。

そして、こうした情報源の中でも、結構あてにされているのが、「雑誌の記事」だというのは、少々意外な気がする。

でも、こんなことを書くと、「広告よりも記事の依頼にパワーをかけた方がいいじゃないか、じゃ広告はやめてしまおう！」なんて極端な発想をするメーカーが現れそ

■プレイステーション誌のレビュー一覧

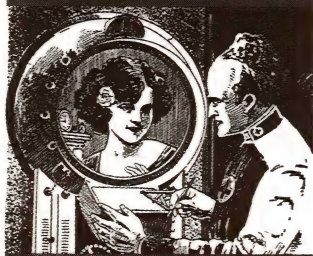
ThePlayStation／3人のレビュアーが星の数で採点。5個が最高。PlayStationMazine／編集部スタッフがレビュー。買う、買わないをスタッフの数で表示。電撃プレイステーション／4人のレビュアーが100点満点で採点。ただし、5点単位。プレイステーション通信／4人のレビュアーが10点満点で採点。

「リッジレーサー」（RAC）
ThePlayStation／平均4.67
PlayStationMazine／ゲームを買う人（9人）
ゲームを買わない人（1人）
電撃プレイステーション／平均93.75
プレイステーション通信／平均9.0

「A.Ⅳ.」（SLG）
ThePlayStation／平均4.33
PlayStationMazine／ゲームを買う人（7人）
ゲームを買わない人（3人）
電撃プレイステーション／平均80.00
プレイステーション通信／平均6.75

「極上パロディウスだ！ DELUXE PACK」（STG）
ThePlayStation／平均2.66
PlayStationMazine／ゲームを買う人（7人）
ゲームを買わない人（3人）
電撃プレイステーション／平均77.5
プレイステーション通信／平均6.5

「クライムクラッカーズ」（RPG）
ThePlayStation／平均3.33
PlayStationMazine／ゲームを買う人（3人）
ゲームを買わない人（7人）
電撃プレイステーション／平均77.5
プレイステーション通信／平均5.5

「麻雀ステーションMAZIN」（TAB）
ThePlayStation／平均2.66
PlayStationMazine／ゲームを買う人（5人）
ゲームを買わない人（5人）
電撃プレイステーション／平均65.0
プレイステーション通信／平均6.25

レビュアーの中には、結構アヤしい人物がいないでもない。例えば、J.O.ナントカとか……。

うだ。その時は、編集部に頭を下げなくちゃいけない。

しかし、事実はそうなので、仕方がないのだ。

ゲーム誌をじっくり読んでみれば

これまで、いろいろと書いてきたが、結局読者というかプレイステーションのユーザーは、レビューの記事は当然ゲームソフト購入の目安にするが、各々ゲームソフトの記事をしっかり読んでいて、最終的な購入チェックを行っている、というのがどうやら実状らしいのだ。

また、そのためにプレイステーションの雑誌を1冊だけ購入しているという人は、どちらかというと少数派で、多くのユーザーは、複数の雑誌を買って、あれこれ記事を読み比べている、というわけである。

ちなみに、本誌のプレイステーション他誌の併読率は、40%以上の雑誌が2誌、30%以上の雑誌が1誌ある、ということからもいかに併読率が高いか、ということがお分かりいただけると思う。

いかにプレイステーションのユーザーが、まめに情報を収集しているか、そして他機種のユーザーに比べて情報感度が高いか。それはデータが証明しているのである。

こうした現実を考えた時、ゲームソフトのメーカーは、こうしたユーザー気質をちゃんと理解して、情報を提供しているのか、ということが気になってくる。

そこで、再びプレイステーション各誌を調べてみた。

この際本誌を特別視することをやめて、改めて客観的にざっと見渡してみたのだが、大方のゲームソフトは、まんべんなく記事が掲載されているのだが、ゲームソフトによっては結構掲載雑誌の片寄りがあるものがあったりするのである。

ゲーム雑誌の裏を読んでみれば

ここで、具体的なメーカー名を挙げるのは、本企画のテーマに反するし、特定の雑誌をヨイショしても、私の本誌でのギャラが増えたり、褒めた雑誌社からお中元が届いたりするわけではないので、非難じみたことは、一切やめておこう。

しかし、私に限らず、勘のいいユーザーなら、各誌のバックナンバーをよくよく見てみれば、きっと気がつくはずである。

A誌だけに載っていて、B誌、C誌に載っていない。または、A誌、B誌には載っていても、C誌に載っていない。このようなケースは、決してないことではない。

では何故こういうことが起こるのか。編集部の人に聞いたところ、次の原因が考えられるとのこと。

まず、編集担当者が、ゲームメーカーに対する取材や連絡を怠っていたため、掲載できなかった。

次にゲームメーカーが、故意に特定の雑誌にPR素材を出していなかったため、掲載できなかった。

後者の場合は、ゲームメーカーと編集部との間に何かのドラブルが発生した場合に、起こりがちだ。が、原因はともかく、2号続けてそうした事態になると読者は？と考える。

ユーザーはとっくに裏を読んでいる

前にも述べたが、読者というかプレイステーションのユーザーは、何よりもゲームの紹介記事を目当てに雑誌を購入しているし、また、それをゲームソフトを買う時の判断材料にしている。

だから、情報は、どの雑誌も一様に載っているほうが助かるし、それだけ客観的にゲームソフトを理解することが出来る。

ところが、特定の雑誌だけに、情報が掲載されるとなると、果たしてその情報が正しいのか、ゲームソフトが自体が面白いのかどうか、非常に迷うことになる。

これだけならまだしも、前述の友人のように、ある程度業界の事情に詳しくなると、「メーカーが金出してるんじゃないか？」と勘ぐる人も出てくる。

つまり、面白くないゲームソフトを作ったメーカーが、編集部と結託して、誌面を割いて、大々的にそのゲームソフトを紹介する、というファミコン時代からありがちなPR作戦だととられてしまうのである。

中には、そうでないケースもあるだろうが、ファミコン時代に比べると、ユーザーはかなり成長しているので、まずこういう手法は通用しないのである。

特にプレイステーションのユーザーは、情報感度が鋭いので、そうやすやすとだまされないのだ。

だいたい、こうしたゲームソフトに限って○○ゲーである確率も高い。

その逆で、ドラクエやFF等は、どの雑誌もある程度のボリュームで情報が掲載されているから、これはいいゲームなんだと、ユーザーは考えるのだ。

以上をまとめると、面白いゲーム＝どの雑誌でもある程度のボリュームで掲載されているゲーム、面白くないゲーム＝特定の雑誌で不自然なくらいのボリュームで掲載されているゲーム、という図式が成り立つ。

こうしたことは、勘のいい読者ならとっくに気が付いていると思うが、ユーザーがゲームソフトを購入のする際の目安になっているのは、意外にこういうところではないだろうか。そう、ゲーム雑誌は、裏読みが大事なのである。

深夜新宿歌舞伎町の路上で酔っぱらいのオヤジ軍団に「ゲーム雑誌の評価について何か言いたいことはありますか」と質問したところが……。

土器王紀

DOKIŌKI
World Traveler's Community

Vol. 1
セレブロ島

不思議な不思議な土器の世界を、旅行気分で探索するゲーム、それが「土器王紀」。システムはいたって単純。行きたいところへ行き、見たいものを見る。しかし、ゲームを体験するまでは、この世界は非常に親しみにくい。そこで数回に分けて、土器世界情報をお伝えしていこうと思う。

やすらぎと驚きをお約束する、エスパッシへようこそ！

エスパッシとは、この土器王紀の世界の総称である。まず理解していただかなければばならないのは、この世界はモデルがないということ。つまり、シナリオ・演出を担当した沼田氏の頭の中で世界観が考えられ、林氏のビジュアル化を経てスタジオデュースの手で作られた空想世界であるということだ。だから、一言で〝中世騎士もの〟とか〝北欧神話っぽい〟という具合いに例えることができない。

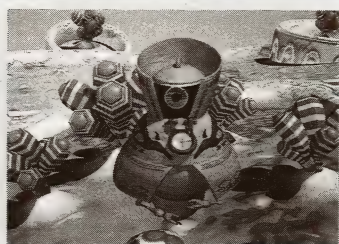
ゆえに、作品を遊ばなければ、「土器王紀」の世界を知ることは難しいだろう。なぜこの土器世界を歩き回ることが、やすらぎと驚きの旅になるのか？　それはこの連載を読んでいくうちに、徐々にわかってくるだろう……。

さて、今回まずお届けするのが、エスパッシの島の1つ、セレブロだ。エスパッシは、このセレブロとアルシラという2大島から構成されている。大胆に分けるなら、セレブロはビジネス街、アルシラは居住区と言える。とりあえず、この2つの島を把握できればかなりの「土器王紀」通と言えるのではないだろうか。

セレブロは、写真を見てわかるように、2層構造の空中島。内部にライブラリーという宇宙図書館を内包するらしい。下段の島の左隅にあるピラミッド状の建物が、故・土器王の遺跡メモータル。いままでこの中に入った者はいないとのことだが、〝世界の秘密を欲する者〟は中に入れるという。あなたが最初の訪問者となるのではないだろうか。メモータルの右の丸いお椀を伏せたような構造物は、司書室となっている。流れる滝と庭園は非常に美しい。

なぜこの島が、このように格調高い雰囲気を保っているかと言えば、上段の層に故・土器王の宮殿があったから。遥かな昔、あまねく世界に君臨した故・土器王が、土器人らしからぬ独自の美意識による意匠で飾りたてた島なのだ。空中庭園やキッチュな建造物で満たされたセレブロは、そういう意味でもエスパッシの〝特殊な役割〟を担う土地と言える。

このように、セレブロを大まかに紹介しただけで、「土器王紀」の世界の設定の細かさ、壮大な世界観の一端がわかってもらえたのではないだろうか。次回は、居住空間であるもう1つの島・アルシラを重点的に紹介していきたい。土器人の村、土器工房、火山炉など、こちらもみどころはいっぱいだ。ゲームを体験する前に、ぜひこの世界になじんでおいてほしい。

セレブロのほぼ中央にそびえる、故・土器王が住まわったと言われる宮殿。頑強な守人がいる。

土器人のアイドル!?

土器人には性別はない。しかし、なぜかセレブロ島の人々のアイドル的存在として可愛がられているのが、この中央のルピカちゃん。庭園をせっせと手入れするルピカに何かを感じたら、もうあなたもりっぱなエスパッシの住人と言える。

RPG

Wizardry Ⅶ
〜ガーディアの宝珠〜

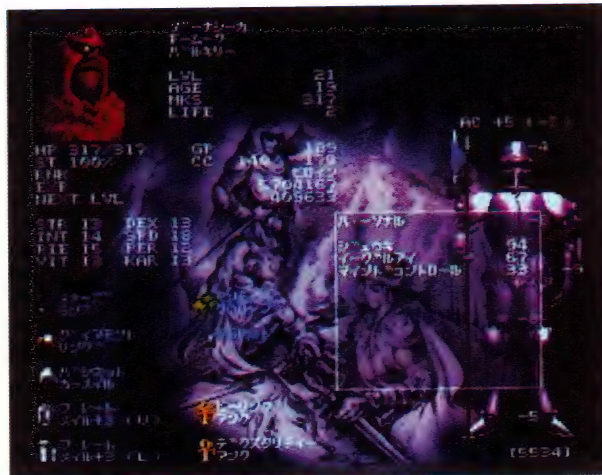
今号では、WizardryⅦの中心となる部分、スキルと魔法について説明。どちらもRPGには欠かせない重要単語なので、発売前に概要だけでも簡単につかんでおこう。これを知っていると、発売前にとっても得をする？

■95年夏発売予定
■SCE/ソリトンソフトウェア
■5,800円

WizⅦの基本"スキル"を説く！

今までのコンシューマ機で発売されていたWizardryシリーズにはなかった要素。それがこのスキルと呼ばれるものだ。もちろん、初めて聞く人も多いと思う。これは、各人の持つ特殊な能力のことで、４つのジャンルに分けられる。それぞれ武器スキル、肉体スキル、学術スキル、個人スキルと分類され、各々のスキルも細かく分けられている。

これらのスキルを習熟させる方法は２つある。１つは、頻繁にそのスキルを使用すること。この方法は、未熟なスキルだと失敗する危険を伴う。もう１つは、レベルアップ時にもらえるボーナスポイントを割り振る方法。こちらのほうが確実だ。このへんの駆け引きで、今後が大きく左右される。

キャラクターステータスで、ウィザードリィⅦから新たに加わったのが、このスキルシステムだ。

SCEより／いや〜ん。こわ〜いけどスッゴーイ！ モンスターがいっぱ〜い。ステハニー☆ほおずりしたくなっちゃう。(ステハニー☆林)

武器スキル

10種類に分類された武器を、どの程度うまく使えるかを示している。10種類すべて覚えなくても１つか２つあれば十分事足りる。

ワンド&ダガー
ダガーやワンドなど、小型武器でモンスターを直接攻撃するためのスキル。

アックス
バトルアックス、ハンドアックスなどの、斧型の武器を上手に使うためのスキル。

ポール&スタッフ
ハルバードやスタッフなどの、棒状の武器を使うためのスキル。

スリング
スリング(小石を飛ばす武器)を使って、攻撃するためのスキル。

盾
盾を使用して防御するためのスキル。この値が低いと、うまく防御できない。

ソード
カタナや両手剣など、すべての剣をうまく使うためのスキル。

メイス&フレイル
フレイルやハンマーなどの、打撃系武器をうまく使いこなすためのスキル。

投げる
手裏剣や薬瓶などを、相手に正確に投げつけ、ダメージを与えるためのスキル。

弓
ボウガンや弓などを使用して、相手を攻撃するためのスキル。

素手と足
忍者とモンクだけが修得できる、素手で武器並の打撃を与えられるスキル。

肉体スキル

キャラクターがうまく泳いだり、山を登ったり、鍵を開けたりするなど、過酷な旅を切り抜けるために必要なスキル。

スカウト
隠し扉や隠しボタンなどを、己の能力で見つける事ができるようになるスキル。

発声術
複雑な発音の必要な呪文を、正確に唱えるためのスキル。これが低いと呪文を失敗する。

指先技
宝箱の罠を調べて解除したり、鍵のかかっているドアを開けるときに使うスキル。

泳ぎ
川や海に入ったとき、溺れずに済ますためのスキル。低いとたくさんスタミナを消耗する。

音楽
バードが楽器を演奏するためのスキル。高度な呪文になるほど要求される。

早業
NPC相手に、気づかれずにアイテムやゴールドを盗むためのテクニック。

忍術
モンスターの視界から外れて、陰に隠れて攻撃するためのスキル。高いとAC*が下がる。

登攀(とうはん)
落とし穴にうまく降りたり、崖などを上手に登れるかどうか判断するスキル。

学術スキル

学術スキルには、地図制作や外交など、冒険には絶対欠かせないスキルがある。呪文の修得に忙しくないキャラクター向き。

工芸学
魔力を秘めているアイテムから、その力をうまく引き出すためのスキル。

書術
スクロールに記された呪文を解き放つために必要なスキル。失敗すると魔法が暴発する。

神学
治癒や攻撃補助担当のプリーストの呪文を修得するためには、絶対必要なスキル。

魔術
メイジの呪文を修得するために絶対必要なスキル。呪文を全部覚えるためには100必要。

地図制作
自分たちが歩いた場所を、地図で確認することができるようになるスキル。

神話学
戦っているモンスターの、確定名を知ることができる便利なスキル。

錬金術
新しい魔法体系の錬金術師の呪文を修得し、使いこなすためには、絶対必要なスキル。

精神学
相手の心を惑わす超能力者の呪文を修得するためには、絶対必要なスキル。

キリジュツ
モンスターの急所を探り、一撃で相手を倒すクリティカルヒットを出すためのスキル。

外交
会話によって、文化の違う相手と信頼関係を作り、同盟を組むことができるスキル。

個人スキル

ロストガーディアで発達した独特のスキルや、ティーラングやアンパニなどが持ち込んだスキル。一風変わったものが多い。

ジュウキ
マスケット(ピストル)のような小火器を、正しく使用するためのスキル。

スネークスピード
能力値に関係なく、電光石火の反射と増幅されたスピードで敵を攻撃するためのスキル。

パワーストライク
武器に自分の力すべてを託して、最大のダメージを与える攻撃方法を使えるスキル。

リフレクション
視覚神経の認識能力を超えた素早いジャンプを繰り返すことで、残像を創りだすスキル。

イーグルアイ
驚異的な精度で、武器や魔法の狙いをつけてモンスターを攻撃するスキル。

マインドコントロール
自分の精神を、完全にコントロールし、精神の余分な部分を呪文に有効利用できるスキル。

 ※SCEはソニー・コンピュータエンタテインメントの略です。
※AC……アーマークラス（Armor Class）の略でWizardryにおけるキャラクターの防御力を表す。低ければ低いほど防御力があることになっている。

Wizardry Ⅶ(Ⅵ)から新たに増えた魔法体系

今までのWizardryをプレイし慣れている人たちにとって、新シリーズのWizardryで変わった呪文体系はとても面倒くさく、かつややこしく見えるかもしれない。しかし、それほど複雑なものではないので、順を追って見ていけばすぐに理解できる。安直に言ってしまえば、もう2種類の呪文を使える職業が増えただけと思えばいい。魔法系がメイジ、僧侶系がプリーストのように、錬金術がアルケミストで超能力がサイオニックといった感じだ。一度慣れてしまえば、違和感はなくなると思う。そこで、いくつか特徴的な呪文を例に挙げて説明する。ここに挙げた呪文は、持続時間が長いものであったり、強力な効果を発揮するものなど、どれもあなたの冒険を、強力にアシストしてくれるだろう。

グラフィック面でも大きな変化を遂げた魔法だが、それ以外にも忘れてはならない変更点がある。

錬金術師の呪文書

錬金術師の呪文は自然の力の要素を用い、それらを合わせて治療と戦闘に用いる呪文を修得する。また錬金術師の呪文書に含まれるものは、サイレンスの影響を受けないという、決定的な特徴を持っている。これだけでもかなり便利。ニンジャやレンジャーも修得可能。

アシッドボム

揮発性の酸の雲を発生させてモンスターを包み込み、ダメージを与える呪文。持続性がある。

デス・クラウド

黄泉の世界の死の要素が雲となってモンスターを包み込み、殺そうとする呪文。これも持続性あり。

ブラインディング・フラッシュ

瞬間的な閃光を発してモンスターの視力を一時的に奪う。命中率や回避率を極端に低下させられる。

超能力者の呪文書

超能力者の呪文は、心の力を利用して精神を操る呪文を構成する。そのためどちらかといえば、戦闘を有利に運んだり、NPCとの交渉の手助けになるなど、サポート的な魔法が多いのが特徴。また、この呪文を使えるのは、超能力者のほかにはモンクしかいない。

ダズリング・ライト

モンスターの目前に幾千もの光の瞬きを出現させ、焦点を定められないようにし、混乱させる魔法。

マインドリード

NPCの考えを読んで、理解する呪文。色々な理由でNPCから情報を引き出せなくなったときは特に有効。

マインド・フレイ

サイオニクスの精神をモンスターにぶつける。相手の精神が耐えきれないと、発狂し戦闘不能に。

Wizardry Ⅶスペシャルインタ

——まず最初に、みなさんの担当されたパートについて教えてください。

みやざわ　背景ですとか３Ｄのダンジョンやイベント部分や細かい所は熊倉さんと田鍋さん。で、萱島さんと杉本さんがモンスター担当です。特に杉本さんには、初期段階からCGの基本のフォーマットを作って頂きました。

——今回、ソリトンバーチャルコーポレーションで、仕事をした感想を聞かせてください。

杉本　体はむちゃくちゃ楽ですね。ただその分余った時間に仕事しろっていうことになるんですよ。でも、自分のペースで仕事出来るのはいいですね。会社にいると、疲れたりすると、雑談して人のペースかき乱しちゃったり、ボーっとしてるとかしてしまうんですが、そういう時間を有効に使えますから、そういう点では凄く楽です。

みやざわ　今回、プレイステーションっていうのが初めてだったし、３Ｄも殆ど初めてだったし、自分では、こういう形でこのくらいのボリュームの物が、成功することが出来なければ、この先考えなければいけないってところがあったんですよ。でも、バッチリ上手くいったんで、もうちょっと手を広げたいかなっていうくらいです。

杉本　でも、試行錯誤だったんですよ。最初の方はシステムを構築する段階でつまずいてましたしね。

——みなさんは今までのゲーム機のCGをやってこられたと思うんですけど、今回次世代機のグラフィックを担当してみて色数とかグラフィックの質についてどう感じられました？

杉本　結局上限ていうのはありますから、最終的には出来ないことはやっぱり相変わらずありました。そこらへんはまだまだというか、これからだと思うんですよ。３Ｄにもまだ慣れてないし。

熊倉　まあ、２次元のCGが３次元になったというのは、もうそれだけでも大変なのに、CGツールの操作も複雑になったので、それを覚えるのがまず大変でした。

杉本　今、３Ｄも２Ｄもマックを使うようになって、両方とも凄く可能性は広がったと思うんです。だから、しばらくは楽しそうだなと思ってます。

熊倉　実写取り込みもしたいですね。だいいち、最初は、実写取り込みでやろうって話もあったくらいなんですよ。着ぐるみ着てとか(笑)。

——ズバリWizardry Ⅶのグラフィックの見所はどこでしょう？

杉本　モンスターのアニメーションですね。雑誌では分からないですから。まあ、買ってみてください、そうすれば３種類くらい動きとかあって16ビット機の時代にはないぐらいのアニメーションをやってますから。あと動きそのものの個性とか、

Wizardry Ⅰ～Ⅴ　WizardryⅦの呪文の変化

元のWizardryから何が変わったか？

体系という概念が新しく追加されたため、それに伴い呪文の名前も大幅に変化した。すべての魔法の名前は一新され、ほとんどが誰でもが分かる呪文名に変更されてしまった。新たにWizardryを始めるプレイヤーにとっては分かりやすくていいかもしれないけれど、旧来からのプレイヤーは逆に違和感を感じることだろう。

主な呪文の変化前、変化後

KATINO◀――▶SLEEP
昔はプレイ開始直後から、終盤近くまでと、非常にお世話になった呪文。今回のⅦでは……？

MAHALITO◀――▶FIRE BALL
序盤をなんとか越えたあたりから、ぼちぼち使い始める呪文。使い勝手がいいのが特徴。

MAKANITO◀――▶ASPHYXIATION
中盤でとてもよく活躍してくれる呪文。一言で敵が全滅するのは、見ていても気分がスカッとする。

TILTWAIT◀――▶NUCLEAR BLAST
終盤に差しかかると多用する呪文。その破壊力の大きさが特徴。覚えたらすぐに使いたくなる。

DIOS◀――▶HEAL WOUNDS
わけの分からない（？）名前が一発で分かる名前に。ちなみに、BADIOSはMAKE WOUNDSとなった。

MONTINO◀――▶SILENCE
シリーズをとおしてお世話になり続ける呪文。個人的にこれだけは、MONTINOのままがよかった。

KADORTO◀――▶RESURRECTION
使いたくない呪文のうちの1つ。死んだときにはリセットに限る。これはいつまでも同じ？

MARIKTO◀――▶WORD OF DEATH
プリースト系最強攻撃呪文も上品に見えていたものが、一気に凶悪な呪文名に！

呪文ポイントを消費しないバード

バード～吟遊詩人～と呼ばれる彼らは、Wizardry世界においては実に不思議な能力を有する。それは〝MPを消費しないで魔法を唱えられる〟ということだ。彼らはその音楽的才能から、ダンジョンの中で見つける楽器を演奏して、その魔法の力を発揮させることができる。そのために、従来からいるクラスのように、決まった回数（Ⅶではポイント）分しか呪文を唱えられない、といったことがない。呪文を唱えたいときにはいつも、楽器を奏でる（使う）だけでよいのだから。

しかし、それなりに弱点もあり、音楽のスキルが高くないと、呪文の効果がうまく働かない。最もそんなことは、高度な呪文のかかった楽器を唱えるときに起こるだけなので、低レベルの呪文であればそれほど心配する必要もない。使ってみると分かる、便利なキャラクターなのは確か。これはお勧め。

ユニークな楽器の一部を紹介！

ポエッツ・リュート
バードを作ると、最初から装備している。序盤で必ずお世話になるスリープの呪文がかかっている。

ホーン・オブ・プロメテウス
直訳すると〝プロメテウスの角笛〟となるこの笛には、ファイアーボールの魔法が宿っている。

コーヌ・オブ・デーモンスポーン
この楽器を吹くと、相手のモンスターがかゆみを覚え、戦闘に集中できなくなってしまう。

ビュー　こうしてグラフィックに魂が吹き込まれる

そこを見てほしいですね。実はモンスターの中には、見えないところを描かなかったりして、後ろから見ると穴の開いているのもいるんですよ。
萱島　私はちゃんとやりましたよ!?
杉本　本当？　偉いな。
熊倉　ゲーム中は見えないですけど、CGツールでモンスターを裏から見ると、あ、これは誰の作品なんだって分かったりしちゃうんですね。
杉本　あと僕はヴィ・ドミナのお尻ですね。これはやらなきゃ分からないネタです。
熊倉　引き締まる物が、ありましたね～
杉本　何というか思い入れが……。
みやざわ　あの、モンスターグラフィックのドット数は縦が192ドットなんです。でも、もとのグラフィックは1500ドットくらいで作っているので、それをズームしていくと、眉毛とかあって、髪の毛もペタッとした髪ではなくて、ちゃんと端っこを三つ編みにして、頭の後ろで束ねてあったりするんです。本当は頭の後ろなんて出ないんですよ。
熊倉　それと、脚線美ですね。
杉本　脚はモデルのポスターを目の前に貼って参考にしました。
田鍋　私は、タイトルとオープニングと、背景と、あと両脇に出るパーティーの顔とかをやったんですよ。だから、それ全部（笑）。とくにオープニングは一番時間かけたんで、スキップしたりしないで、是非、1度くらいは見てほしいですね。それと、ダークサーヴァントなんかオープニングで出てくるのは、ゲーム中にモンスターとして、出てくる物と同じ物なんです。ポーズ変えて使っているだけなので、よく見てみてください。
みやざわ　最後ですね。私は、やっぱりバーチャルコーポレーションに戻っちゃいます。フリーのクリエイターたちによって、通信によるやりとりだけでゲームを作ることができたことをアピールしたいですね。それが、業界の未来にも良いことだと思うんです。今ゲーム性が、今一つ突き破れないでいるって言われて久しいですけど、あちこちから才能が集まって、ある期間を共にして、皆で技術を競いながら、感性競いながら、自分の主張をして、意見ぶつからせつつも自分の色を出していけばいいんです。今回は手始めで、賭的な要素もあったわけですけど、今は「全国のフリーのデザイナーや企画やプログラマーさんここへ集まれ！」って気分です。

みやざわ　まり　グラフィックラボ

熊倉　賢一　(有)RGB

萱島　啓子　(株)流星堂

田鍋　和則　ゲームグラフィックスデザイン

杉本　竜也　ゲームグラフィックス

サッカー

Jリーグサッカー プライムゴールEX

老舗のサッカーゲームとしてファンも多い『プライムゴール』シリーズのプレイステーション版。とはいっても単なるそっくり移植ではなく、かなり違った内容のものに仕上がっている。どう違うかは以下の記事を読めば分かる。

■9月14日発売予定
■ナムコ
■5,800円

ナムコ得意のポリゴンを生かしたサッカーゲーム

このゲームは、スーパーファミコン版の基本システムや操作性のよさを受け継いだうえで、ポリゴンを代表とされるPSのグラフィック機能を活かし、ビジュアル面をさらに強化したものである。

なんといっても背景の観客席が背景に見えないところがスゴい。まさに3Dである。

それだけではない。全14球団の選手データは、今年の第1ステージに対応した最新のものだし、各球団には個別の応援コール（ヴェルディだったらサンバ風……みたいな）が存在。CDから発せられる生音の応援と、ポリゴングラフィックが相まって、ゲームの臨場感は抜群。魅せて遊べるサッカーゲームといえよう。

スタジアムの種類や、デイゲームかナイターかなんていう環境も設定可能。

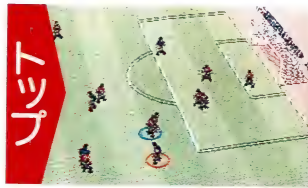
スタジアムはポリゴンでっせ

このゲームのどこにポリゴンが使用されているかというと、それは〝スタジアム〟。ようするにゲームが行なわれる競技場のこと。スタジアムは3種類用意されており、1つは国立競技場風、もう1つはアントラーズのホーム・鹿島サッカースタジアム風に仕上がっている。右の2つの写真は、ゲームを始める前のデモなのだが、なんとなくソレっぽいでしょ？　写真を見てもおわかりのとおり、ゲーム画面の背景がミョーに本物っぽいのは、このおかげ。ポリゴンの力、恐るべし！

高校サッカーの頂点で有名な場所に似る。

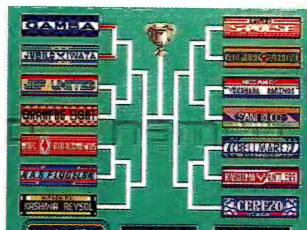
照明と電光掲示板が特徴的なスタジアム。

いまや標準装備？の視点変更

視点の種類はトップ、ノーマル、ワイドの3つ。この視点は試合中であっても、一度ゲームを中断させれば変更可能。ゲーム状況によって、3つを使い分けてもおもしろいかも？

カップ戦とオールスターのモードに注目

遊べるモードの数は7種類。下で詳しく紹介する2つのほかにも、1試合限定戦の「プレシーズン」、最大6クラブで競う総当たり戦の「対抗戦」、オリジナル選手が作れる「チームエディット」などなど、ほか多数あり。詳しい情報は次号以降で。

▼カップ戦

なんと最大14クラブが参加できるトーナメント戦。毎年、暮れの12月に予選が開かれる「天皇杯」がモデルと思われる。もちろん、優勝すればカップがもらえる。

もちろん14人の友達をわざわざ集める必要はなし。余りのチームはコンピュータが担当。

▼オールスター

毎年1回、第1ステージと第2ステージの間に開催される「サッカーのお祭り」がモデル。

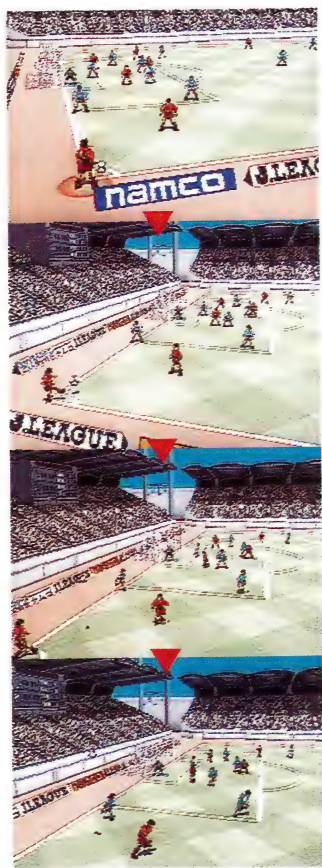
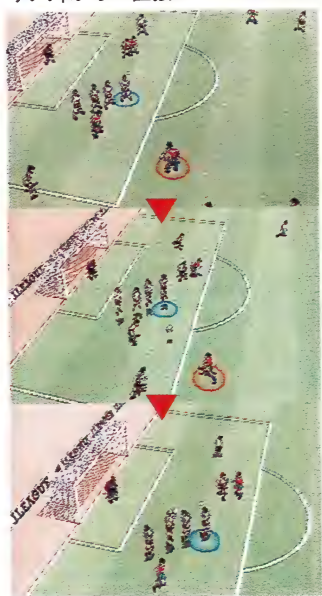
オールスターチームの選手は、プレイヤーみずからが選ぶことも可能である。

今やオールスターは東西対抗ではない。前年度順位の偶数チームと奇数チーム対抗だ。

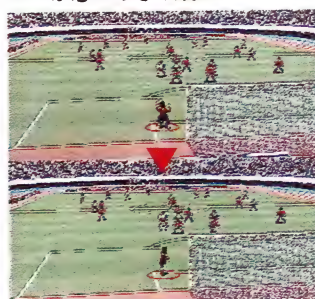
連続写真で魅せます！　熱狂プレイ映像の数々

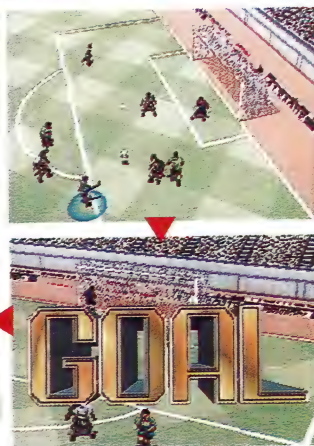
セットプレイもこんなにリアル！

とにかく、このゲームの試合シーンはリアル。セットプレイの連続写真で、その真偽を確かめよ。

●コーナーキック～コーナーポスト後ろからの映像が、TV中継をそのまま見ているよう。

●フリーキック～ペナルティーエリア外からの直接ゴールをねらう。

●ゴールキック～ゴール裏側からの視点。置かれたボールを、キーパーが思いっきり蹴る！

まるでTV中継！ こんなところにオシャレな演出

左の連続写真で示された映像手法も、TVでよく見られるもの。ギョーカイ用語でいうと「ワイプ処理」と呼ぶんだそう。ようするに、古い映像が映っている画面に、新しい映像が画面外からジリジリと挿入されていく。紙芝居の原理といえば、分かるだろうか？　ゲームでは、ボールがライン外に出たりして試合の流れが止まったときに、この処理がなされる。

おなじみゴール＆パフォーマンス

野球やバスケットみたいに、バカバカ得点が入ったりはしないサッカー。その分、ゴールしたときのよろこびはハンパではない。パフォーマンスもさまざまである。

よろこび倍増・迫力のリプレイ画面

シュート、ゴール、パフォーマンスときたら、必然的にリプレイだろう。TV中継だと、ゴールシーンをこれでもかこれでもかと、あらゆる視点のカメラから撮った映像を繰り返し流す。そういう場面を見慣れてくると、これを自分が決めたゴールで見たくなるというのが世の常……。

こんなことも、ポリゴン全盛の今のゲームではお茶の子さいさい。ゴールした後、なにもボタンを押さなければ、いつまでも延々とゴールのリプレイ映像が見られる。しかも、ゴール裏、横、スタジアム上空と、視点のバリエーションもかなり多い。

さきほど打った自称・へなちょこシュートも、ゴール裏の視点で再度見るとスゴく見えるから不思議。ダイビングヘッドやオーバーヘッドで決まったら、もっとカッコイイんだろうな。フン。

ナムコより／新しいプライムゴールはどうだったかな？　他にも、あんなトコやこんなトコがパワーアップするよ。なになに、それじゃわからないって？　早く知りたければ、続報を待っててね！（ケニー礎）

恋愛シミュレーション

ときめきメモリアル ～forever with you～

ときメモの魅力は何か。そのひとつは、やはり登場する女の子達につきるだろう。しかし、もうひとつの魅力は、極力現実に近い3年間と、プレイヤーが自分のストーリーを想像できるほどの情報の多さである。この2つが最大の魅力だろう。

■8月下旬発売
■コナミ
■6,800円

プレステ版完成間近!!

オープニング関係もほぼ完成した。今回は、それを中心に紹介してゆくぞ。

特別企画「主人公日記」

主人公が記した、PS版の主人公達へ贈る1年間の日記……。誰なのかはナイショなのだ！

ゲームの始まりを完全フォロー！

残念ながら発売日が少々延期されてしまった。しかし、初回限定セットは予約初日に予約締切になってしまったというから、あらためてその人気の高さに驚いてしまう。それだけ期待されているこの「ときメモ」だが、今回はそのプレイステーション版のオープニングアニメーションを一挙に公開すると共に、ゲームのプロローグも紹介してゆく。また、後半では「ときメモ」を初めてPSで体験する人のために、主人公による主人公のための物語「主人公日記」を掲載した。これを読めばどのようにゲームを進めればいいのかが分かるぞ。PCエンジンで遊んだ人は、苦笑いをしながら読んでくれ。

フルアニメーションで動くオープニングを見よ!!

ゲームのオープニングは、PCE版と違ってフルアニメーションになっている。あのBGMに沿って、ゲームに登場する女の子達が生き生きと動くのを見られるのだ。シーンは入学式の朝のようで、桜が咲く学校内にみんなが集まって来る場面が展開してゆく。しかも画面下にはカラオケモードがついていて、曲に合わせて唄う（!?）こともできる。さぁ、みんなで歌詞を覚えよう！　好っきっとか～。

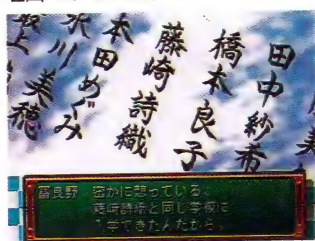
歌詞が始まり、それと同時に空から見た私立きらめき高校が左から映る。そこにタイトルが入って来る。伴奏が終わり、藤崎詩織が桜並木を走って来るのを、同じく上空からとらえるカメラ。

クラス表の看板を見ている美樹原愛に、駆け寄る藤崎。そして共にクラス表を見上げる。場面は変わって、虹野沙希と片桐彩子。入学のしおり（!?）を見て指さす。その方向へ駆けてゆく片桐。

入学早々、行き交う女の子をチェックする早乙女好雄。その手帳を後ろから取り上げ、持って逃げる朝日奈夕子と必死で取り返そうとする好雄。その手前を、古式ゆかりが父親とともに通り過ぎる。

まだ
続く

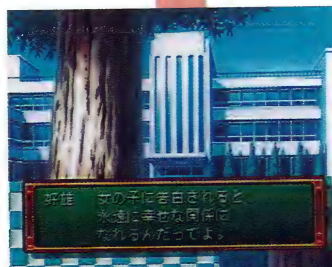
プレイステーション版プロローグを公開!!

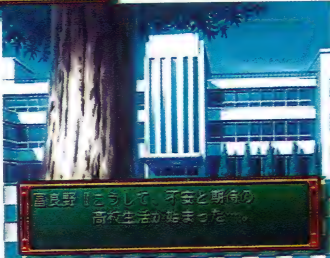
ゲームは、まず自分の名前とあだ名、生年月日や血液型を入力する。そして同じく、藤崎詩織の生年月日と血液型を入力してスタート。プロローグでは、主人公が私立きらめき高校へ入学するところから始まる。彼がここへ入学した理由のひとつは、幼なじみである藤崎詩織と同じ学校へ行きたかったからだ。そして、クラスの自己紹介で女の子のデータマン、早乙女好雄や学校の理事長の息子・伊集院などと顔を合わせることになる。そして、そこでこの学校に伝わる1本の樹の伝説を聞くのだ。もし君なら、樹の下で誰と……!?

藤崎詩織と同じ学校に入れて、感激ひとしお。

ここで、早乙女好雄と隣の席だと分かる。

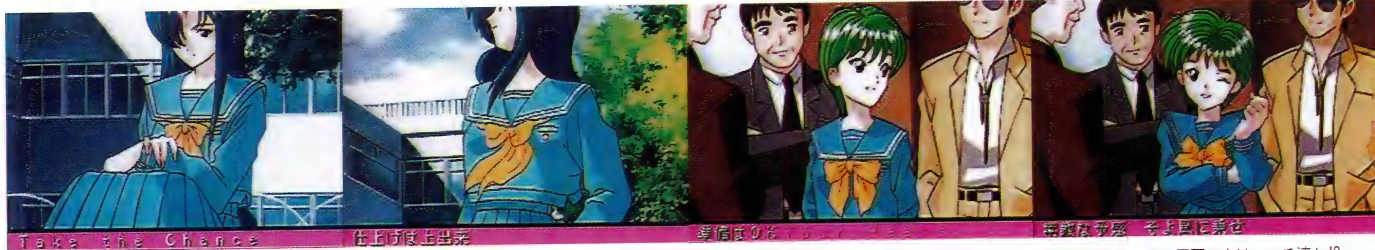
好雄の正体が分かり、ややあきれぎみの主人公。やっぱり!?

詩織の自己紹介が始まり、さっそく目を付ける好雄。ムムッ!

その教室へ、お金持ちで美少年の伊集院礼が登場。ムッ。

校庭にある1本の樹。何の樹かは不明だが、この形からするとハルニレの樹かもしれない。そして、好雄がその樹の伝説について教えてくれる。それを聞いて、樹の下の詩織を思い描く主人公。しかし、それは幻でしかなく、主人公の胸の内にそっとしまわれる。

そしていよいよゲームが始まるのだ。プロローグの展開自体はPCエンジン版と同じだが、メッセージ部分のグラデーションやクラスの女の子などのグラフィックがパワーアップしているのが分かると思う。この後は、次号のお楽しみだ。期待に胸をふくらませて待て。

いろんなところをクリックしてみよう!!

ラジオ独特の雑音や、番組、BGMなど、いろいろパターンがあるぞ。

これが、プレステ版の最新版ゲーム画面だ。暦が今年からになっているのが分かるかな!? また、アイコンのひとつひとつがアニメーションで動いている。そして、このシーンで窓の向こうにある家のピンクのカーテンをクリックすると、「眠れないの?」と言って詩織が羊を数えてくれるのだ。これは、PCE版にもあった隠しメッセージだったが、PS版では部屋のコンポをクリックすると、なんとラジオが聞けてしまうのだ!

時計を見て立ち上がり、遠くを見る紐緒結奈。彼女の頭の中では、すでに怪しい野望が!? 数人の大人に囲まれガッツポーズを取る元気な清川望。スポーツ優等生なので、周囲の人はコーチ達か!?

特別企画!! 実録「主人公日記」公開!!

これを読んで「ときメモ」を体感しよう!

これは、「ときめきメモリアル」をプレイしたことのない人達のために、編集部が独自に書き下ろした日記風小説だ。これを読んで、プレイステーション版を遊ぶ際の参考になればと思っている。単に読み物として読んでもらってもかまわないぞ。

4月の入学式の後は、6月に運動会がある。ここで自分の体力が試されるぞ。体力を鍛えて来た人は良い結果が出るかも!?

4月4日　今日、私立きらめき高校の入学式だった。俺の希望と夢の高校生活が明日から始まる。クラスの自己紹介の時に、この学校で初めて新しい知り合いができた。早乙女好雄とかいうヤツだ。なんかスゲーちゃらんぽらんだった。かなり……ちょっと不安だが、まぁ詩織と一緒のクラスになれただけで俺は嬉しいや。とにかく、今日から俺は高校生なんだ！

4月X日　サッカー部に入ってからは、毎日練習で帰りが遅くなってる。でも、ラッキーなことに校門のとこで詩織と出会ってしまったのだっ！　俺は「この3年間で詩織と1歩進んだ付き合いをするんだ」と入学式の日に勝手に決心してたので、勇気を出して詩織に声をかけた。結果は……言いたくない。ああ、もう俺はダメだぁ！

6月○日　運動会。最近休んでいなかったので、あまり体調は良くなかったが、借り物競争で詩織と一緒に走った。すんげー嬉しかった！　でも、結果はあんまり良くなかった。くそ、やっぱり休んで体調を整えておくべきだったぜ。詩織にカッコ悪いとこを見られちまったし、やべーよ。

6月☺日　最近、サッカー部のマネージャーの虹野さんと帰るようになった。女の子と一緒に帰るなんて（しかも彼女から誘ってきたんだぜ！）俺にはもう一生ないと思ってたのに。俺うれしいっす。虹野さん、カワイイっす。

6月！日　うおおおお！　詩織に明日ショッピングに誘われたぁ！

6月次日　やっぱ俺には詩織しかいねぇ！　うおおおおおおおお！　今日の詩織はカワイかった。アクセサリーを見て回ったんだけど、すっげー幸せな時間だったぁ。俺もう死んでもいいや。あ、でもまだヤダな。それはそうと、怖い目をしたコアラのイヤリングがどうも気になって頭から離れない……。

夏

夏休みがメインイベント。合宿や海やプールなど、イベント山盛りの季節だ。女の子の服装も健康的だぞ。君はどこへ行く!?

7月♯日　1週間の期末テストがやっと終わった。結果はあんまし良くなかった。特に勉強なんかしてなかったからなぁ。でも、あと少しで夏休みだぜ。ヤッホーイ！　夏休み入ったらさっそく詩織に電話して今度はこっちから誘うぞ！

7月＊日　今日は詩織と海に行った。詩織の水着が……いかん、ヘンなことを考えるんじゃない！　でも、すんげーカワイかったなぁ。貝を拾ってあげたら、喜んでくれたし、今日は良い1日だった。よし、今度はプールに誘っちゃえ！

8月▲日　詩織とプール。この前の海に着てたのとは違った水着を着てきて、俺に感想を聞いてきたので、素直に言ったらなんか顔を赤くしてた。やっぱ嬉しかったのかな。2回も詩織の水着を見られるなんて、今年はラッキーづくしだぜ！　最近、なんか打ち解けてる感じだし……。詩織、好きだ！　いや、言えないなぁ俺、まだ。

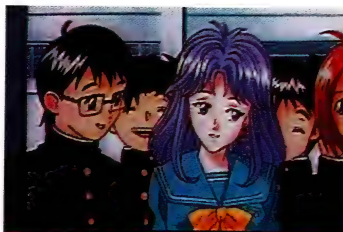
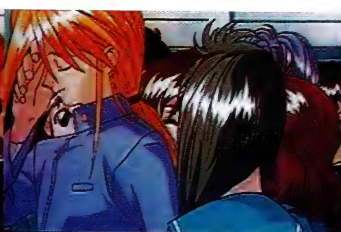
8月☆日　今週はずっと学校で合宿だった。最近どうもスランプだったが、虹野さんに励まされてなんとか合宿を乗り切ったぜ。やはり虹野さんがいると元気が出る。それと、さっきシャワー室に女子が入ってて、俺は本能のまかせるままに……ああっ詩織、虹野さん！　こんな俺を許してくれぇ！

8月◇日　今日は情報誌を見て、

今後のデートのためにチェックした。おっ、来週は花火大会か。よし、詩織を誘って見に行こう。好雄にも公園を教えてもらったし、これで詩織を飽きさせないですむぞ。おっと、今度虹野さんのことも好雄に聞いておこう。

9月□日　なんだかんだ言って夏休みが終わってしまった。もう少し長かったらよかったのによ。それはそうと、最近の俺、クラブ活動ばっかりやっていたんで、ちょっとムサくなってきたみたいだ。これからは、人並みにカッコつけるか。ようし、俺は男を磨くぞ！

9月♪日　男を磨いたかいあってか、ちょっとは見られる男になってきたような気がする。なんとかガンバって詩織に似合う男になっちゃるぞ、見た目だけでも。

9月Ψ日　今日は、噂の鏡さんに出会った。好雄の言うとおり、なんか大人っぽくてキレイな人だった。なんかジロジロ見られた。

校庭で男子（ファンクラブ!?）に囲まれている鏡魅羅。髪をかき上げた後、手前を今度は女の子に囲まれた伊集院礼が歩いてゆく。街の片隅で、まだ入学していない早乙女優美がチラリとのぞいてくる。

「僕の高校生活はまだ始まったばかりだ」

この季節は10月に文化祭がある。どのクラブに行くかは君しだい。好きな彼女のクラブをちゃんとチェックしてたかな!?

9月♠日　虹野さんとデート。好雄によれば、彼女は、俺が最近クラブに出ていないし、相手にしていないと言ってちょっと怒ってたらしい。ごめん、虹野さん。今日のデートでちょっと機嫌をなおしたみたいだったけど。良かった。

10月☾日　何かの気まぐれか、あの鏡さんが俺をショッピングに誘ってくれた。迷ったが、行く。

10月★日　今日は、鏡さんのお供をした。自分で誘っておいて、どこへ行くのか聞いてきた。うーん困った。結局、服をさんざん見て帰ってきた。俺、ちょっと疲れたかも。だけどすげー美人だよな彼女……。イカンイカーン！　俺には詩織がいるのだ！　俺は詩織ひとすじなんだぁ！　と自分に言い聞かせる今日このごろ。ああ……。

10月†日　文化祭が終わった。俺は運動部なので、何も出展してない。なので、詩織のいる電脳部へ行ってみた。んで、電脳部はパソコン占いをやってて、そこで詩織が俺との相性を見ようって言うんでビックリ。まぁ、遊び半分なんだろうけど、こっちはドキドキモンだぁ。結果は、けっこう俺達いい感じみたい、よかったぁ。もし悪い結果だったらどうしようかと思ったぜ。よし、これで自信が出てきたぞ。やはり俺は詩織と……！

10月〒日　今日は鏡さんとデートをした。といっても、また鏡さんのお供みたいな感じだったけど。それでも、俺は鏡さんに気に入られているみたいだし、なんか俺も鏡さんのことが面白い人に見えてきた。こんなのも悪くはないな。うーん、詩織と虹野さんと鏡さんかぁ。この3人となんとかうまくやれそうだ。その中でも、やっぱ詩織は俺にとって特別だ。それだけはハッキリと言えるぞ！

11月▼日　文化祭の電脳部での影響かな、最近理系の勉強が面白く感じてきてる。家でも勉強してるし、なんかスポーツバカの俺らしくないかな!?　それでも、一週間ガンバって勉強しまくったら、詩織に「勉強ガンバってね」なんて言われた。やるっきゃねーぜ！

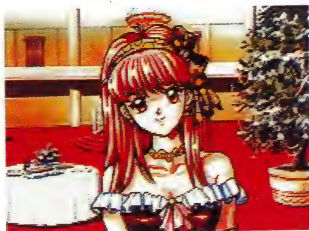
11月?日　鏡さんの誕生日だったので、プレゼントをしてあげた。鏡さんに似合うものを、と高級なものをプレゼントした。そしたら、かなり嬉しそうに高笑いをして喜んでくれた。ラッキー！

11月@日　お礼のつもりか、鏡さんにお供をおおせつかった。今度の日曜日は、ビシっと決めよう。

冬から来年の春までは、クリスマスをはじめイベントが目白押し。このチャンスをのがさないようにしよう。そして2年生に！

12月※日　今日、夕方まで教室で復習をしていたら、意識がなくなった。次に気が付いた時、なんか実験室にいて、ヘンな女子がいた。んで、また意識が薄れて教室に戻ってた。机のノートに名前が書いてあった。彼女の名前は紐緒結奈だそうで、どうやら俺の体を改造しようとしたらしい。怖えー。しかし……キレイだったな彼女……。

12月%日　紐緒さんのことを好雄に聞いたら、彼女は化学部に所属していて、怪しい計画を練っているらしい。すげぇヤバイ人か!?

12月∞日　勉強のかいあって、期末テストで理系のテストだけはバツグンに良いデキだった。結果、学年順位で好雄を抜いた。やり！

12月¥日　クリスマスなので、伊集院（名前を書くだけでもムカつくぜ、ったく！）の屋敷のパーティーへ行ってきた。でも、中に入る前に黒服にチェックされるらしく、ちょっとオレはビビった。ここんとこ勉強ばっかで男を磨いてなかったからなぁ。でも、なんとか入ってヤツのムカつくスピーチを聞きながら、来ていた詩織達と話をした。そんで、プレゼント交換ではなんと詩織のクラシックCDがもらえたんだ！　もー最高だぁ！　俺の宝物にしようっと！

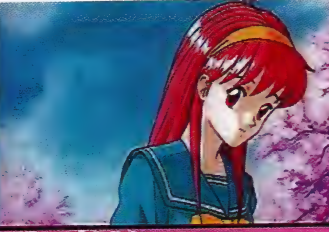
1月1日　正月になって、俺の日記帳もこれで新しくなる。去年を振り返ってみると、かなり幸せな1年だったと思う。これからは、もっと詩織と仲良くするぞぉ！　と思っていたら、詩織が晴れ着で家にやって来た！　おおおっ神様！　俺は幸せ者ですっ。とか思いながら初詣に行っておみくじを引いたら凶。詩織は大吉。なにそれって感じだ。今年は俺ヤバいのか!?　新年早々イキナリ不安……。

2月14日　今日は男にとって命のバレンタインデーだった。今日で仲良くしている女の子達の気持ちが分かってしまった。結果はあえて書かないが、ちょっと寂しい感じだ。なのに伊集院は！　くそー俺だってなぁ金さえあればなぁ！……やめやめ、ムナシクなる……。

3月〆日　期末テストも終わってあと少しで2年生になる。俺の高校生活はまだまだ前途揚々…だといいなぁ。とにかく、ガンバだ！

今日こそ言えそう

今日こそ言えそう

Love me please……

アップで登場する謎の女の子。桜並木と青空をバックに藤崎詩織が振り返る。春の風が吹いて髪がたなびいてゆき、まぶしそうに空を見上げる。

これで全部の登場キャラクターが登場したオープニングは終わり。どうだったかな!?

コナミより／ゴメンナサイ。発売日を前にして延期になっちゃって。夏休みは「ときめき」と過ごすんだってドキドキ・ワクワクしてた人達たくさんいたと思う。本当にゴメンナサイ。すこしだけ後もう少しだけ待っていて下さい。ゴメンネ。（早坂）

カプコンより/カプコンサマーフェスティバル'95 IN国技館開催決定。参加者締め切り間近! 急いで応募して下さい。詳しくはTEL03(3497)0736へ。(西口)

対戦格闘

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

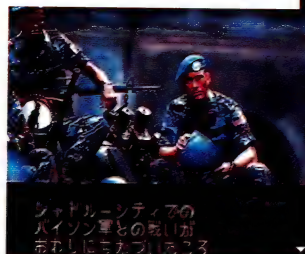
アーケードでは、新作「ストリートファイターZERO」の発売も迫り、何かと話題の多いストⅡシリーズ。今度はPSで、実写版ストⅡの雄姿が拝める。もちろん、格闘ゲームならカプコンの十八番。このタイトルも期待していいハズだ!

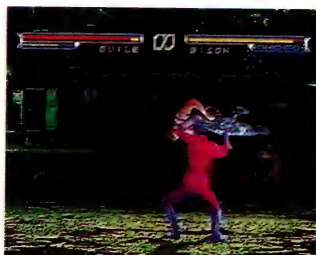
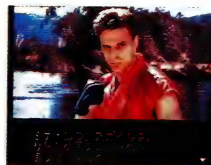
■8月11日発売
■カプコン
■5,800円

ストⅡがリアルになって帰ってきた!!

実写版でも話題になった「ストリートファイター」が、今度は実写そのままの興奮で、格闘ゲームになってPSに登場。主人公は大人気アクション俳優ジャンクロード=ヴァン・ダムが演じるガイル大佐。それにリュウやケン、春麗、そしてオリジナルキャラ・サワダなど総勢14人が登場する。

もちろん、実写版でもカッコイイ必殺技が再現されている。たとえば、昇龍拳や波動拳、サマーソルトなど、特に「ストⅡX」で使えた技のすべてが再現される予定。さらにスーパーゲージも健在で、一発逆転のスーパーコンボも狙える。

やはり、ストⅡシリーズといえば昇龍拳。この技が決まった時は、気分も最高だよね!

ムービーモード

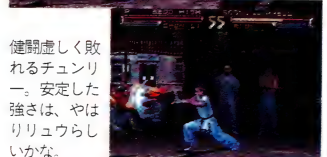
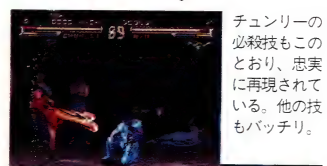
ガイル大佐が主人公のモードで、それ以外のキャラは選択できない。内容は、デジタルコミック+所々にイベントが用意されているのが特徴。そこで、対CPUを相手にバトルをするというモード。このモードでは、あらかじめクリアのための制限時間が設定されており、その時間内にバイソン将軍を倒さなければならないのだ。

ゲームスタート時では、まずバイソン将軍と闘うことになるらしい。

ストーリーモード

基本的には、どのキャラでも始めることができる。いわば、これが各国を転戦していく通常のストⅡスタイルで、最終ステージには四天王、そしてバイソン将軍がキミを待っているモードだ。

ちなみにこのゲームでは、M・バイソン(バルログ)、バルログ(ベガ)、ベガ(バイソン将軍)というようになっている。

好きなキャラから選んで始めることができる。四天王にもエンディングはあるのか?

チュンリーの必殺技もこのとおり、忠実に再現されている。他の技もバッチリ。

健闘虚しく敗れるチュンリー。安定した強さは、やはりリュウらしいかな。

VSモード

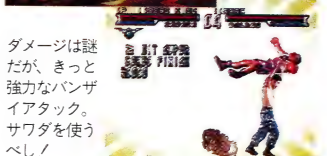
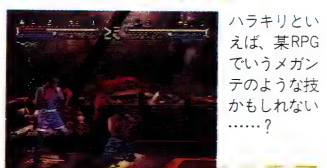
VSモードでは、ボスも含め14人すべてのキャラを使うことができる。やはり、ストⅡシリーズといえば対戦モードが熱い! 必殺技関係は「ストⅡX」が基本ベースになっているのでわからない人はまずいないはず。コマンド技の味付けは少し違うかもしれないが、他はほぼ完璧に再現される予定。C・サワダもなかなかお勧めだ!

対戦では好きなキャラを選択することが可能。改めてザンギエフやサガットのキャストが本当に良く似ているのに驚く。

オリジナルキャラ・サワダとは?

キャプテン・サワダは、国連軍コマンド部隊を率いるガイル大佐の右腕的存在。格闘は少林寺拳法、空手、柔術など、ありとあらゆるものをこなす格闘戦のスペシャリストだ。そして、このゲームでは謎のオリジナルキャラでもある。右の写真では、バンザイやハラキリアクションなどを披露しているが、その全貌は謎に包まれている。

ハラキリといえば、某RPGでいうメガンテのような技かもしれない……?

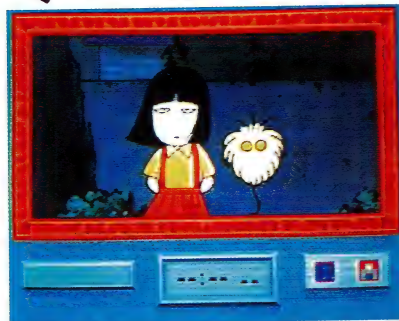
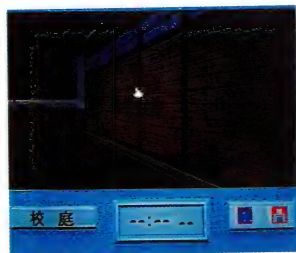
ダメージは謎だが、きっと強力なバンザイアタック。サワダを使うべし!

インタラクティブ・ムービー

学校のコワイうわさ

花子さんがきた!!

テレビ番組内のアニメーションでもおなじみの“花子さん”が、カプコン初のインタラクティブムービーとして登場する。声の出演はアニメと同じ。キャラクターデザインでも、豪華なスタッフが顔を揃えるなど、この夏期待の1本となりそう。

■8月11日発売
■カプコン
■5,800円

噂の“花子さん”がインタラクティブ・ムービーで登場

学校を取り巻く怖い話ではおなじみの“花子さん”。これからの季節にぴったりのゲームといえるだろう。

フジテレビ系で現在放映中の『ポンキッキーズ』内で放送され、今、巷でちょっとした話題になっている“噂の花子さん”ブームの火つけ役ともなった同タイトルのTVアニメーションが、インタラクティブ・ムービーとして登場する。

ストⅡシリーズでおなじみのカプコンが初めて放つこのスタイル。まだ家庭用ゲーム機ではなじみがないかもしれないが、ゲーム中で展開されるストーリーにプレイヤーが“参加する”タイプのものなので、単にアニメを眺めるよりもすんなりとその世界に入り込める。また、身近な話題がテーマになっているだけに、より一層感情移入できるものになるはずだ。

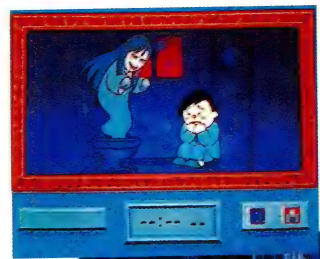
豪華スタッフが贈る“夏の夜の悪夢”

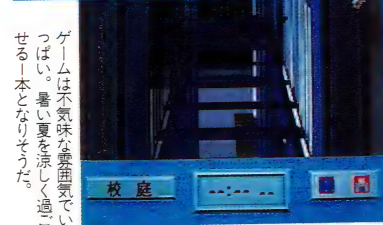
花子さんの話で盛り上がっていたヒロシ君、マミちゃん、ノブヤ君の3人。噂で聞いた“花子さん”を呼び出す方法を試していると、なんと偶然にも悪霊たちを呼び出してしまった。

次々と現れる悪霊たち。その中から、幽霊のボスと名乗る“悪霊大使”が出現し、ヒロシ君たちの学校に取り憑いた。このままでは、数億にも及ぶ悪霊がこの世を支配してしまう!

途方にくれるヒロシたちの前に現れたのが、あの花子さん。ヒロシたちは、花子さんから悪霊と戦うための道具となる“花子さんアップリケ”を譲り受け、悪霊退治に出かけるのだった。

――こんなストーリーで展開されるこのゲーム。ナレーターはテレビドラマなどおなじみの伊武雅刀。主題歌と、花子さんの声はアニメと同じマユタンが担当している。また各キャラクターデザインには平岡奈津子、松井雪子、喜国雅彦、ほりのぶゆき、木村千秋、朝倉世界一、すみれいこ、内田かずひろなど、豪華なスタッフが顔を揃えている。書き下ろしストーリーと新作ムービーもふんだんに取り入れられ、夏の夜を過ごすには最適なソフトと言えるだろう。

ゲーム中にはこんなミニゲームもあるようだ。

豪華な顔ぶれのデザインによるキャラクター。このゲームの魅力のひとつと言える。

ゲームは不気味な雰囲気でいっぱい。暑い夏を涼しく過ごせる一本となりそうだ。

花子さん役でおなじみ マユタン インタビュー

――この「花子さん」の役をやるに当たって、どういう点に気をつけて役作りされましたか?

マユタン(以下、M) なんか、ヒョーっと出てきてヒョーっと帰っていくような、人間ぽくない子なんで、怖いわけではないけど、なんか不思議な子、みたいな感じを出そうとは思ってます。

――最近、ご本人が花子さんに似てきたと言われているとか。

M 最初は、変わった声とか雰囲気を持っている人ということで、やることになったんですけどね。最近、久しぶりに会った人に、なんかすっかり花子さんみたいになったね、なんて言われました。

――元々はテレビ番組の“イカ天”に主演して注目されたんですよね?

M でもこの雑誌を読んでいる人は知らないでしょうね(笑)。

――ゲームなどはなさるんですか?

M 普段は全然やらないですね。やり出すとハマっちゃうんで、あまりやらないようにしてるんです。

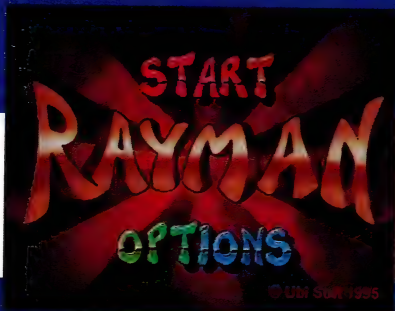
――この「花子さん」はプレイされました?

M この前ちょっとやらせていただいたんですけど、大変でした。花子さんが活躍する所までなかなか進められなくて、スタッフの皆さんにヒントを全部教えてもらってました。

――最後に、読者の皆さんに何かメッセージはありますか?

M いろんな層の人が楽しめると思うんで、たくさんの人に遊んでほしいですね。

アニメの中で気に入っているキャラクターはトンガラトモコだというマユタン。

 ※画面は開発中のものです。

アクション

RAYMAN（レイマン）

フランス生まれのアクションゲームがPSに登場する。海外モノというと、過激でドギツイ演出や大味なゲームバランスという印象を持っているかもしれないが、この「RAYMAN」に限ってはそんなことはない。愛らしいほのぼのアクションだ。

■'95年夏発売予定
■ユービーアイソフト
■5,800円

悪者によって平和が乱されたレイマンの住む世界。仲間であるエレクトゥーンたちを助け出せ！

日本一正しいアクション

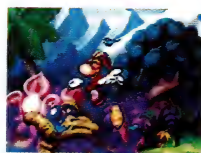
アクションゲーム自体がまだ少ないプレイステーションだが、この「RAYMAN」は、後に続くアクションゲームのお手本になる可能性が高い、優良ゲームだ。ファンタジーの世界を舞台に、秘宝と小さな生き物たちを盗んでいった悪者から平和を取り戻すのが、主人公レイマンの目的だが、その攻撃方法に無理がなく、過激な演出も見られないのだ。しかも、各ステージには必ず趣向が凝らされていて、大人から子供まで楽しく遊べるアクション性を持っている。

表情が多彩なレイマン。画面に向かって語りかける仕草もある。

ボスでもないのに、1度しか出てこないキャラもいる。贅沢だ。

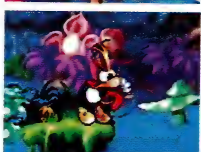
次々とアクションを覚えていく主人公

レイマンは、最初は攻撃手段を持っていない。できるのは、歩くこととジャンプすることぐらいだ。しかし、ゲームを進めるにつれて、様々なアクションをマスターしていく。これを、レイマン・パワーという。これは、プレイヤーに1つずつ技をマスターさせることで、レイマンの持つアクションをステージ内で生かして使わせるという目的もある。そしてアクションを覚えたプレイヤーは、それを各ステージで実戦するのだ。全てを覚えると、最終的には、空中を滑空することもできるようになる。

レイマンが最初から持っているレイマン・パワーの基本的アクションを4つ、右に紹介しておこう。レイマンの動きもかわいいぞ。

ジャンプ

基本的アクションだ。ボタンを押す長さで高さが変わる。分かるよね。

つかまり

蔓などにはつかまることができる。隣の蔓に飛び移ることもできるぞ。

アクション

アイテムなどを手に入れることで、色々なアクションをしていくぞ。

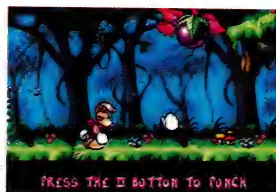
はいつくばり

敵をよけたり、狭い場所を通過するのに使う。最初はこの4つだけだ。

妖精などに会って力をもらおう!!

ステージを進んでいくと、途中で妖精などに出会うことがある。レイマンが彼女の前に立つと、魔法で新しい能力を授けてくれるのだ。しかも、その後には、ちゃんと実践できる地形が用意されているので、練習もできるようになっている。

妖精が現れ、レイマンに新しい力を授けてくれる。動きがすごく滑らかで、人間っぽい。

パンチ

最初にマスターするアクション。これで敵が倒せるようになるぞ。

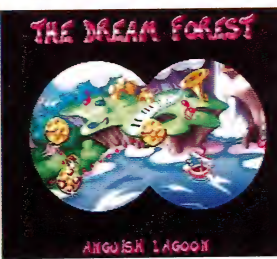
しがみつき

足場の端などにつかまれるようになる。これは役に立つアクション。

数あるステージでエレクトゥーンを救い出せ

レイマンの目的は、ステージをクリアするだけではない。各ステージの檻に捕らわれている、エレクトゥーンという、この世界の小さな住人たちを助け出すことも目的の1つだ。エレクトゥーンたちは、単にステージを進めて行くだけでなく、様々なアクションを駆使したり、新しいアクションを覚えてからもう一度そのステージに来ないと、全員助けることはできない。檻が見えているのに、その場所へ行けない場合は、おとなしく諦めて、新しいアクションを覚えてから再びチャレンジしてみよう。助け出すと、レイマンを見てハートマークで親愛の表現をしてくれるのも、カワイイ。

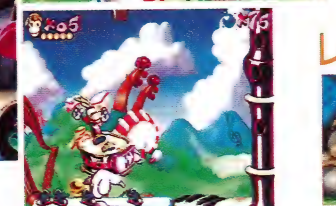
パンチで檻を開けてやると、マークが1つ付いて、エレクトゥーンが飛び出して歩き回る。

仕掛けをクリアする喜びがある！

各ステージには、必ず1つの新しい趣向が凝らされていて、アクションを必要とする仕掛けが用意されている。そして、それが再び登場することはまずない。そのため、次ステージへの期待感と新鮮さが持続するのだ。また、極力暴力的な表現が抑えられているのも注目すべき点だ。これは、低年齢でも楽しく遊べる要素になるだろう。ゲームをクリアする道順は自由に選ぶことができ、分岐もあるため、次のステージがどうなっているのか見たくなるのも面白い。ここでは、そのゲームの、ほんの序盤を紹介していく。注目してほしい。

悪者の一人が檻を守っている。パンチで倒して開けてあげよう。でも、弾は避けなきゃいけないぞ。

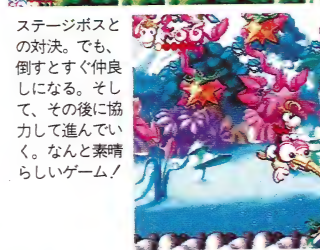
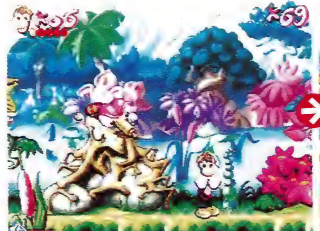
タイミングよく通過する。でも、上から攻撃が！

マラカスロケットで上昇する。トゲや攻撃を避けて！

溢れる水に追われながら上へと進んでいくステージ。地面に足場となる花を植えて、登っていくのだ。

音楽のステージでは、タイコに乗って移動する。跳ねるっち！

ステージボスとの対決。でも、倒すとすぐ仲良しになる。そして、その後に協力して進んでいく。なんと素晴らしいゲーム！

レッツ！ レイマンクリアダンス!!

またね～
ベイベ～
キラリン！

ステージの出口に行くと、踊るレイマン。さぁ、みんなで踊りを覚えて、画面の前でやってみよう！

ユービーアイが総力を挙げて制作した、フランス生まれの粋でおしゃれな横スクロールアクション「レイマン」。かわいい外見に似合わず、結構手強い新ヒーロー登場！（松岡）

仏・最大のゲームメーカーUbi Softを直撃訪問

Making of RAYMAN

日本では、まだあまり馴染みがないが、フランス最大にして、ヴァージン・インタラクティブと共にヨーロッパの2大ゲームメーカーであるユービーアイソフト。今回は、そのユービーアイソフトの素顔に迫ってみよう。

仏・パリ市内に位置するユービーアイソフトは、ゲームソフトの開発と販売を幅広く行っているフランス最大のゲームメーカー。もちろん、数多くの日本のソフトも移植している。開発・移植は、スーパーファミコンからパソコン、NEO・GEOまで全機種を網羅しているというから驚きだ。

社内は本誌2月号『世界の窓からコンニチハ』にも登場したイブ・ギルモ社長が自ら案内してくれた。社屋は倉庫のような外観だが、室内は全てLANが張り巡らされ、世界中の支社をインターネットを利用したネットワークで統合している超近代ビルだ。また、音楽録音用のスタジオや3Dの研究所なども社内にあり、日本の大手メーカーにも決してひけをとらないだろう。そして、初のPSソフトとなる「RAYMAN」は、数十人のスタッフによって作られたが、その何人かにインタビューをしてみた。雰囲気は伝わったかな？

今後のオリジナル作品は、PSとパソコンが中心になっていくそうだ。PSの開発ツールがIBM PCベースということもあり、パソコンで発売されるものは基本的にPSに移植するとのこと。'96年以降発売されるエデュテインメントソフトが2タイトルとミュージックソフト1タイトルが、すでに開発を開始していた。特にジミー・ヘンドリックスになりきれるギター練習ソフトは最高だった！　これからのユービーアイソフトは目が離せないだろう。

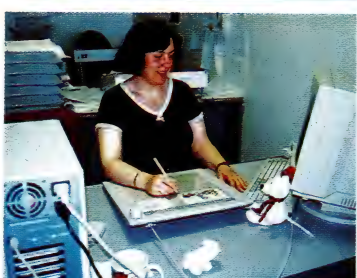
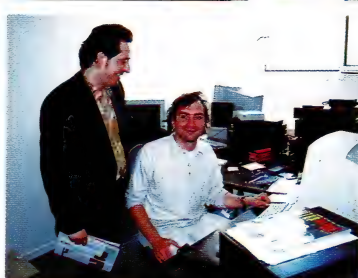
ユービーアイソフト社内で見かけたマガジンラックには、日本の雑誌がたくさんあった。

「レイマン」のゲームデザイナー氏。まずレイマン開発ツールを作成し、その後画面にキャラを配置。バランス調整を行っていったそう。

「レイマン」プログラムスタッフの一部。プログラム担当チームは7人程度で、常に4～5ラインが稼動しているとのこと。

背景のグラフィック担当は女性が多かった。グラフィックソフトで、絵画さながらに描かれていく。非常に緻密で、こだわりが強かった。

アニメーターが動画を起してから、キャラアニメーションパターンの作成に入るため、あの滑らかな動きが生み出されたのだ。

音楽担当の2人。「みんなにうるさいといわれて追い出された」と言いつつ、「まだ未完成だけど」とスタジオを公開。

アニメーターが描いた動画を、実際にコンピュータ上に描いていく。レイマンが手、足などのパーツに分解されパターンが作られていく。

本誌2回目登場の社長ギルモ氏。「繊細な日本人なら、きっとフランスのゲームの良さを分かってくれるでしょう」とアピール。

万国共通デバッグ作業の真っ最中。やはりたくさんのアルバイトが働いていた。「どこも変わらないなあ」と妙に安心した瞬間だった。

ボンジュール海外ゲーム〜FOREVER

本誌5月号で募集したこのコーナーですが、予想より多くの手紙が来ました。「RAYMAN」に対する期待の手紙から、海外ゲームに対する意見まで様々。PSも世界発売が間近に迫っています。「面白いものは面白い」のがゲームのいいところ。たかがゲームといえど、視野を広く持ってみれば、新たな発見があるかもしれませんし、ゲームを通して文化を知ることも可能でしょう。さて、〝ボンジュール海外ゲーム〟を反映して、今月号から新連載の海外情報ページWWWが始まります。そちらも併せて読んで国際人になろう。

新潟県・如月さんからのイラスト。イラストは1通だけ。なぜレイマンのイラストなんか描いたんだ？レイマンTシャツをプレゼント。

1人でこれだけ！　福岡県の西くん。もう何も言わない。レイマンソフトをあげよう。

気になるキミはWWWへGO！

P160の新連載WWWは、日本に移植される可能性があるゲームの最新情報ページ。米をはじめ、英・仏・独etc.からのダイレクト便です。海外ゲームに関するお便りは引き続きWWWで受け付けています。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
The PlayStation編集部
「World Wide Wind」係

対戦格闘

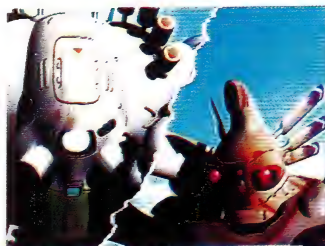
ZXE-D（ゼクシード）
LEGEND OF PLASMALITE

バンダイが提案する新しいゲームのあり方。それを実現させるのがこの「ゼクシード」である。3Dの立体モデルをプレイステーションに接続して、画面の中でそのロボットを闘わせるこのゲーム、今回はイメージ写真を見て内容を考察しよう。

■発売日未定
■バンダイ
■価格未定

3D立体モデルを使った驚異のポリゴンバトル

ゲームのイメージ画面だ。自分でチューンしたロボットが、画面の中で闘い合う。勝てば能力がアップするぞ！

巨大隕石群の襲来で壊滅しかけた人類が、その隕石に含まれていた磁性高分子体「プラズマトライト」を採掘するために、残された技術を集結して開発したのが「ゼクシード」と呼ばれる作業用機械なのだ。この時代の地球では、現在の国家体制はほとんど崩壊し、その跡地周辺の人々は、かつての中世のような地域連合国家を形成し、そこでは独自の文化が形成されつつあった。そして、プラズマトライトの有用性が注目されると、より大量のプラズマトライトを求めて各地で紛争が勃発した。当初は採掘作業機械だったゼクシードも、戦火の拡大と共に兵器として改造を施され、前線に投入されていった……。というのが、このゲームのバックストーリーになっている。その戦線での1対1のロボットの闘いがこのゲームなのだ。

ゲームに入る予定のデモビジュアル。特殊な鉱物、プラズマトライトをめぐって闘え！

整備中(!?)のゼクシード。このゼクシードは、高低差のある場所で性能を発揮するタイプらしい。他に何種類かのゼクシードがある。

モデルをPSに接続

腕や脚などのパーツはなんと交換可能だ！

3Dの立体モデルをプレイステーションにつなげ、その立体モデルの中に入っているデータが画面の中のロボットにフィードバックされる。そうしてゲームの中でバトルをおこなうのだ。

3Dジオラマでゲームのイメージを考察する！

ここで紹介しているのは、ゲームで登場するであろう3Dモデルによるイメージジオラマだ。これを見て、実際の闘いがどのようになるのかを予想してみよう。君は、この4体の中でどのゼクシードが一番いいかな!? 闘っている勇姿をイメージしつつ続報を待て！

脚部がホバー型のゼクシードと高機動タイプのゼクシードの闘い。ここは砂漠のようだが、ゲームでは地形的な有利不利などがあるのだろうか!?

森林地帯での闘い。左はパワータイプ、右は奇襲型のゼクシードだ。カニっぽいぞ！

奇襲タイプのゼクシードがホバータイプのゼクシードに襲いかかる！ こんな場面がゲームでもあるかもしれない。早く実際のプレイ画面を見てみたくなる。でももう少しの辛抱！

バンダイより／今回は、横山宏氏が制作した立体モデルを使って撮影した最新ジオラマ写真と'95東京おもちゃショーで発表したデモCG画面の紹介です！ 現在着々と開発進行中。ファンの方、期待してお待ちください!!（堀村）

3Dシューティングゲーム

EXECTOR（エグゼクター）

ポリゴン処理をフルに駆使したリアルタイプのロボットアクションシューティングが登場する。2つの視点モードがあり、ポリゴンならではの立体感を堪能できるこのゲーム。様々な攻撃パターンを持つ敵が多数登場し、驚きの連続だ。

■9月発売予定
■アークシステムワークス
■5,300円

3Dロボットバトルの新鋭現わる

家庭用ゲーム機の中でも特にポリゴン処理能力に長けているといわれるプレイステーションに、また新たなポリゴン３Dシューティングゲームが加わる。

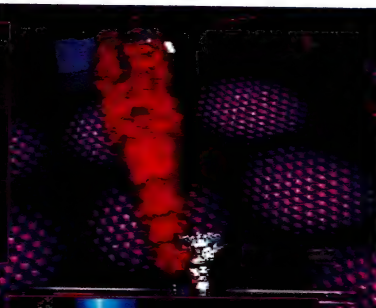
この「EXECTOR」は、コクピット内部から見るような３D視点と、全体を見下ろすようなクォータービューの、２つの視点モードが楽しめるロボットアクションシューティングだ。

殺戮ロボットによってすべての生物が滅ぼされ、今また新たな標的〝地球〟に向けて宇宙戦艦が建造されつつある惑星TUBOY。その事実を知った主人公が最新鋭全域汎用パワードトレーサー〝エグゼクター〟に乗り込み、宇宙戦艦を破壊せんと惑星内を探索していくというこのゲームでは、背景やキャラクターがすべてポリゴンで表現され、立体感と臨場感あふれるバトルシーンが展開される。

クォーータービュー

3D視点

入魂のムービーにも注目

ゲームもさることながら、ムービーのクオリティーの高さも必見だ。

惑星TUBOYで待ち受けるものは……

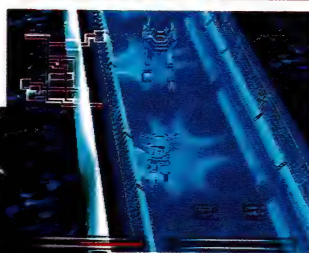
このゲームのステージ数は全部で５つ。各階層は迷路状に入り組み、プレイヤーは各エリアを突破するためのIDカードを捜し出して、惑星の深層へと潜っていく。

各階層をクリアするたびにエリアの様相が一変し、登場する敵の様子も変わっていく。特に各階層のボスはどれも個性的な攻撃を持っているので、その動きだけでも一見の価値がありそうだ。

●研究所

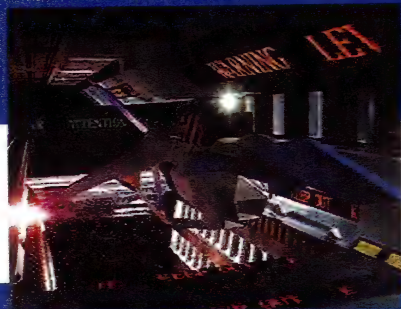
敵を倒すことでプレイヤーは様々な武器アイテムを手に入れることができる。

●地下都市

●海底基地

深層へ進むごとに舞台は異なる様相を呈していく。最終目的は、深海で建造中の宇宙戦艦を破壊することだ。その途中では様々なボスキャラがプレイヤーを待ち受けていて、中にはプレイヤー機をわしづかみにして振り回す凶悪なものもいる。

ARC TIMESにアクセスせよ

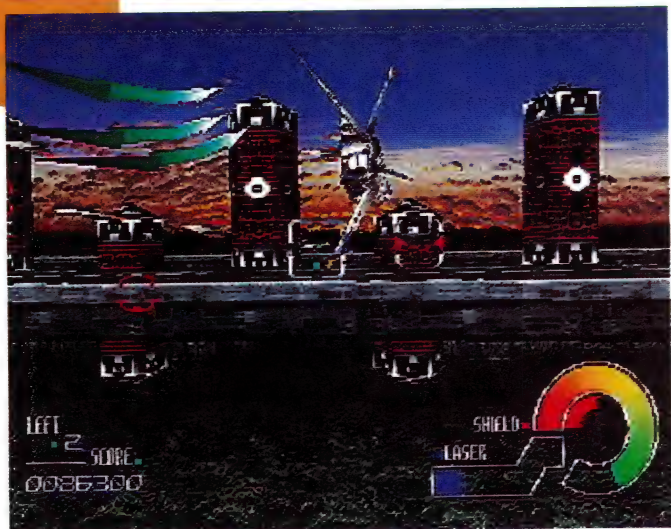
このゲームの開発元であるアークシステムワークスは、現在インターネット上で開設しているホームページARC TIMESにおいて、7月1日より「EXECTOR」のキャラクター設定集やデータベース集を順次公開していく予定だ。まだ一般ではなかなか接続することのできないインターネットだが、機会があれば下のアドレスにアクセスしてみてはいかがだろうか。誌上ではお目にかかれないデータもあるかもしれない。

■アドレスNo.
http://www.arcsy.co.jp/

3Dシューティング

ツァイトガイスト

シューティングゲームの老舗タイトーから、またしてもシューター魂を熱くさせるゲームが発売されることになった。自機、背景ともにリアルタイムに描画されるポリゴングラフィックを使用、宇宙空間をスピード感いっぱいに表現している。

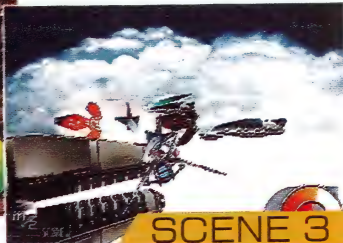
■8月25日発売予定
■タイトー
■6,800円

タイトーが放つ3次元ポリゴンシューティング

3Dポリゴンの正統派シューティングゲームが登場。SF映画の中に入り込んだような臨場感だ。ゲームの内容だけでなく、オープニングのムービーもSFファンにはたまらないリアルさ。

いかにもPSらしい、3Dポリゴンを前面に押し出したシューティングゲームが登場。近未来の宇宙戦をモチーフにしており、SFファンには感涙モノの巨大戦艦、要塞などが目白押しだ。戦いのステージはアステロイド、小惑星から地球、要塞内部と多彩な構成で、次から次へと移り変わる背景に目を奪われること請け合いだ。

ゲームの内容は強制スクロールのシールド制シューティング。強制スクロールとはいうものの、背景をムービーで流しているわけではないので、移動できる範囲の自由度はかなり高くなっている。

小惑星帯で戦う自機コレオプテールの勇姿。小惑星の表面や敵機、自機もポリゴンだ。

舞台は変わって地球の表面での戦い。流れる雲の間を抜け、敵の要塞を目指すのだ。

敵を一掃するロックオンレーザーが快感

このゲームで取り入れられたシステムの1つに、ロックオンレーザーというものがある。これは文字どおり敵に照準を合わせて、狙い撃つレーザーだが、よくあるホーミングレーザーと違うのは、敵を6機までロックオンして、まとめて倒せること。同時に敵を倒す数が多いほどボーナス得点が高くなるので、腕が問われるところだ。

自機の前方にあるロックオンカーソルを敵に合わせる。連続6機までロックオンが可能。

ロックオンしたら発射ボタンを押す。すると自動的にレーザーが敵を追尾して撃墜する。

必見超美麗オープニング

オープニングにはムービーが使用されているのだが、これが総計5分にもおよぶ力作。カッコイイ爆発シーンや派手なレーザー光線は必見だ。

高性能戦闘機コレオプテールの操作

自機は地球連合政府が武闘派の宗教勢力〝トーテンクロイツ〟に対抗するために投入した高性能戦闘機〝コレオプテール〟。プレイヤーはコレオプテールを操縦する1人の若者という設定である。

パワーアップなどがない純粋なシューティングなので、自機の操作は比較的簡単。ロックオンを覚えれば一通りこなせるだろう。

ショットは2種類を装備

自機が使えるショットは、ノーマルショットとロックオンレーザーの2種類。ノーマルショットは威力は弱いが、つねに撃ち続けることができる標準の武器である。それに対してロックオンレーザーは、使用に制限があるが強力な一撃必殺の武器。複数の敵をまとめて倒すことができる必須の装備だ。たくさんの敵を同時に倒すことによってボーナス点が得られるというメリットもある。ロックオンレーザーの制限とは、使用に際してエネルギーが必要なこと。このエネルギーは、自然に回復するので、とくに補給する必要はない。

コレオプテール標準の兵器。前方に2筋のショットを撃つ。撃ちっぱなしでも可。

これがなくては始まらない、強力な兵器。ロックオンは自動的にしてくれるのだ。

視点切り替えとローリング

特殊な操作にビューチェンジがある。これは自機の視点を選択するもので、ゲーム中に○ボタンを押すことでリアルタイムに切り替えが可能。また、L1かR1ボタンを押すと自機が左右に傾く。L1・R1を同時に押すと、自機がローリング。ローリングの最中は敵の攻撃にたいして無敵状態なので、回避手段として使える。

左右まで視野が広い、機動性の高い視点。

多少機動性に劣るが、いかにも操縦している気分にさせる臨場感がある視点。

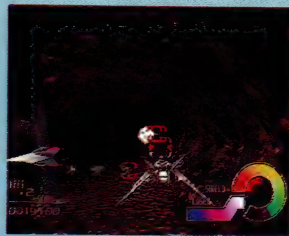
機体を左右に傾けることで、狭いすき間を抜けたり、敵のミサイルを回避したりすることができるのだ。

ローリング中は敵の弾にたいしては無敵だが、障害物には当たってしまうので注意。

システム&画面

ここでは画面に表示される各部を紹介しながら、ゲームのシステムを解説する。この写真は自機を後方から見た視点での場合だが、ビューチェンジをしてコックピット視点にした場合もほぼ同様だ。

ロックオンカーソル

自機の前方に見えるのがロックオンするためのカーソル。このカーソルは、自機の方向を変えると、自機の前方を追従する仕組みだ。カーソルが敵機に重なると自動的にロックオン。発射ボタンを押すと、ホーミングレーザーが狙った敵を破壊する。敵6体までを連続してロックオンすることができるが、数秒でロックオンは解除してしまう。複数の敵をロックオンしてからレーザーを発射すると得点が倍増するので、なるべくタメてから使おう。

機首を上下左右に振って、カーソルを敵に重ねることでロックオンする。

レーザーはホーミング。できることなら6機まとめて面倒を見てやろう。

残機と得点

ゲームはコンティニュー制で、自機のストックは2機。上に書かれているのが現在のストックだ。下の数字は得点。得点は敵や小惑星などを破壊した場合に入るほか、ステージクリア時に残りのシールドとロックオンレーザーの効率によってボーナスが得られる。

レーザーエネルギー

ロックオンレーザーは発射するたびにエネルギーを消費する。その残量を表示するインジケーター。このエネルギーは、時間の経過とともに自然回復。

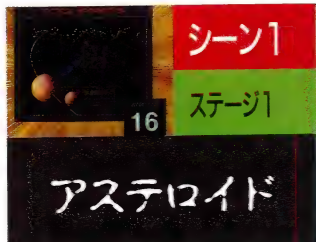
自機のシールド

攻撃を受けると自機のシールドが少なくなっていく。シールドがすべてなくなったときにダメージを受けると1ミスだ。ライフはステージクリア時にMAXまで回復する。

近未来の宇宙にくり広げられる大空中戦

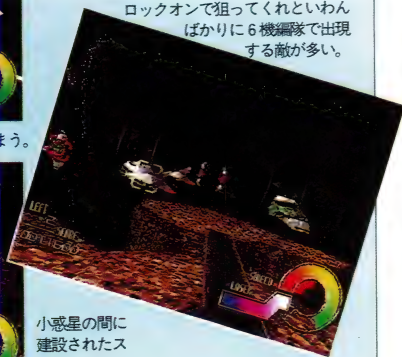
面は全部で4シーン。１つのシーンが２つのステージで構成されているので、全部で８つのステージがあることになる。シーンの最後、つまり２ステージごとにボスが待ち受ける。ボスを倒すとミッションクリアだ。シーンごとに味方からミッションの情報が通信で送られてくるのでよく見ておこう。

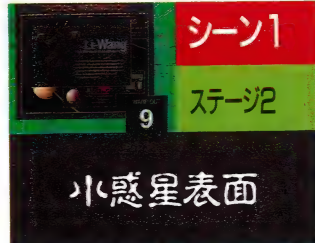
各シーンの冒頭には、味方からそのミッションについての情報が無線で入るのだ。

シーン1 ステージ1 アステロイド

最初のステージは、木星から火星に向けて飛行中の小惑星帯での戦い。地球を目指すコレオプテールの前に、いきなりボスのLi-Wangが立ちはだかる。このボスは顔を見せるだけですぐに立ち去ってしまうが、再びステージ２の最後に登場することになる。

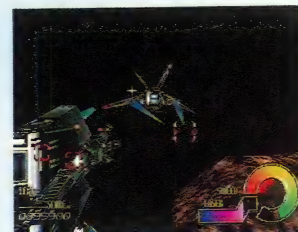
ボスが逃げ去ると、小惑星の合間を縫って、敵の基地の上空を抜けたところでクリア。まだ小手調べといったところか。

突然現れるボス。すぐに立ち去ってしまう。

ロックオンで狙ってくれといわんばかりに６機編隊で出現する敵が多い。

小惑星の間に建設されたステーション。

シーン1 ステージ2 小惑星表面

コレオプテールは小惑星の表面近くに建築された構造物のすき間を飛行する。ここでは小惑星の塊に当たらないように注意しなければならない。

小惑星帯を抜けるとボスが登場する。ボスは大量に放出する機雷、伸びる手など数パターンの攻撃を駆使する難敵。そのうえ２段階に変形して、２段階目にはさらに激しい攻撃を加えてくるのだ。

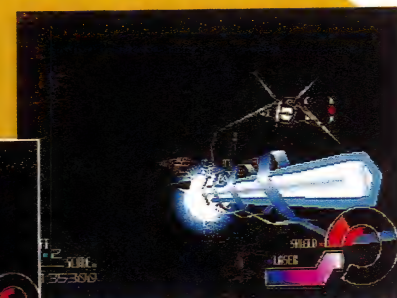
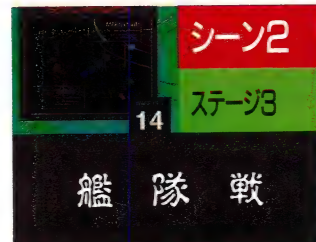
小さい惑星の破片が前方をさえぎる。これはノーマルショットで破壊可能だ。

いよいよトーテンクロイツ軍も戦艦を投入しはじめて、戦いが本格化してきた。

ピンクのレーザーが見難いこと限りない。

当たり判定がある下腹部を狙え。ロックオンレーザーを撃ちながら、ローリングで弾をよける。

Boss Li-Wangを討て！

第２段階での極太レーザーが強力！

シーン2 ステージ3 艦　隊　戦

シーン2では敵の木星艦隊と真っ向から対決。攻め寄せる戦艦を破壊して、巨大戦艦の内部潜入を図るコレオプテール。バックには漆黒の宇宙に浮かぶ真っ青な地球の姿が見えている。

画面いっぱいに戦闘機や戦艦、ミサイルが飛び交い、よけるのが大変だ。ただし、戦艦と友軍機のものと思われる赤や青のレーザー光に当たり判定はない。

終盤に登場する中ボスがこのステージの山場だ。この敵は2体１組で出現、自分の姿をワープアウトさせてこちらの攻撃をさけ、現れたときに左右の腕からレーザーを発射してくる。姿を見せるまでロックオンカーソルを合わせないようにして、現れたらレーザーを6発叩き込んでやろう。

青き地球を守れるのか、コレオプテール。

中ボスのレーザーはローリングでよけるべし。

タイトーより／全4シーン・8ステージの大迫力3Dシューティングです。この爽快感を早く皆様に味わってもらいたいです。変化に富んだステージはデモのCGを含めて、遊ぶ楽しさを追求しました。よろしくお願いします!!（荒田）

スポーツ

Jリーグ 実況ウイニングイレブン

1995年ファーストステージが再開され、水曜日と土曜日が待ち遠しいJファンも多いことでしょう。でもこれからはゲームでJが毎日楽しめるのだ。臨場感を追求した実況、カメラアングル、そして演出の数々はJファンも大満足のデキだ！

■7月21日発売
■コナミ
■5,800円

"J"の感動と興奮をキミの手で作りだせ！

まずこのゲームで驚くのがウリになっている実況。ゲームの実況というと多少の違和感は否めないところだが、このゲームでは実況のタイミングとつなぎかたが非常にうまいのだ。

この実況に加えて、テレビでの中継さながらのシーンの連続で、雰囲気は国立競技場そのもの。Jの興奮と感動を是非体験してほしい。

あらゆるプレイを可能にした操作方法

攻撃時

○でロングパス、×でショートパス、□でシュート、△でセンタリングを上げる。シュートコースやセンタリングなどはL2とR2で曲げることが可能だ。

防御&ボール空中時

○で選手切り替え、×でタックル、□でスライディング、△でキーパーのボールを捕球、L1でオーバーヘッドキック、R2でヘディングをすることができる。

キーパー操作時

○と△でボールを蹴り、×と□でボールを投げる。大きくクリアしたいときは蹴るほうを使い、DFから攻撃を組み立てたいときは投げるほうを使おう。

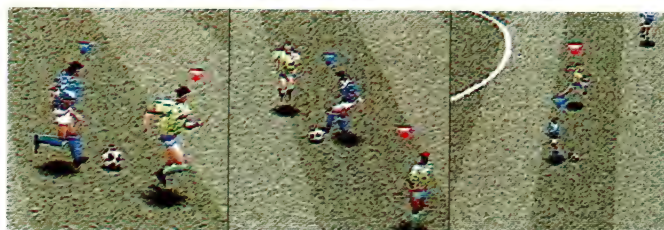
フォーメーションも選手起用もお好みに！

ゲームモードは好きなクラブチームを選んで試合をするエキシビジョン、実際のリーグと同じように総当たりで試合（26と52試合の2つから選択）をするリーグ戦、勝ち抜き戦のカップ戦、オールスター戦が用意されている。

試合開始前には、選手の変更やフォーメーションの変更も自由に設定できるようになっている。

選手変更
ポジションの変更、スターティングメンバーと控え選手の入れ替えができる。

フォーメーション
4－4－2や5－3－2など用意された7種類のフォーメーションから選択。

3種類のカメラ視点も自由自在！

グランドレベルに近い視点から上空までひいた視点があり、試合中にセレクトボタンで変更可能。

華麗なゴールシーンはリプレイでじっくりと堪能しよう！

右サイドからのセンタリング！　ボールは軌跡を描きながら絶妙のポジションに上がり、決定的なシュートチャンスに。

落下地点に選手はいるが、ゴールに背を向けている難しい体勢。

ここはやっぱりオーバーヘッドシュートへ行くしかない！

ゴールネットにボールが突き刺さり、鮮やかなファインゴールが決まった。

ゴ〜〜〜〜〜〜〜〜〜ル!!

　※画面は開発中のものです。

誌上実況中継！ 伝統の一戦の勝者はどちらに？

守備に大忙しのマリノス。ヴェルディは華麗なパス回し。

ラモスから値千金のスルーパス。まさにヴェルディらしい攻め！

キーパーと1対1！シュート！

このパスを武田がトラップからシュートへ持ち込む。

ここでは、試合の模様を誌上中継という形で紹介しよう。

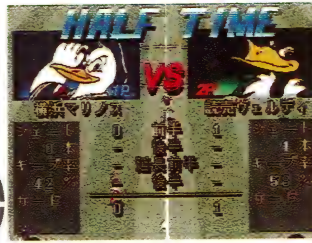
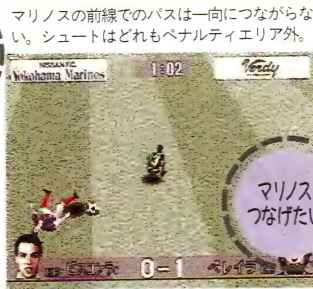
こちらが選んだチームは、今年のファーストステージ前半で首位を行く横浜マリノス。相手は、不調ながらも実力はナンバー1のヴェルディ川崎を選択。ちなみに写真上での実況はジョン・カビラ氏のもので、ゲーム中で実際に使われているものの一部だ。

さて前半だが、マリノスはボールキープ率は高いものの、前線でヴェルディDFの激しいマークに合い、まともな体勢でシュートを打つことができない。このゲームでは後ろからの悪質なスライディングには、容赦なく笛が吹かれるし、イエローカードもしっかりと出されるので納得はいくのだが、それにしてもペレイラの反則すれすれのタックルにはちょっと困ってしまった。

試合はチャンスは少ないもののヴェルディのペースで進み、前半終了41秒前、ラモスからのスルーパスが鮮やかに武田に通り、先制点を奪われた。この辺はやけに現実的だと思わせるのだが、先制点を取られてかなりのショック。後半の逆転にかける。くそー！

1stハーフ 前半 防戦一方のマリノスにヴェルディの攻撃陣が迫る！

川口がボールに反応するが無情にもボールはゴールネットを大きく揺らした。悔しい……。

マリノスの前線でのパスは一向につながらない。シュートはどれもペナルティエリア外。

前半終了時のデータ。ヴェルディの素早い攻撃に対応するので精一杯だった。

NISSAN F.C. Yokohama Marinos

今年絶好調のマリノス。ディアス、松永の退団で心配されたが好調をキープ。このゲームでも松永に替わって川口がマリノスのゴールマウスを守る。

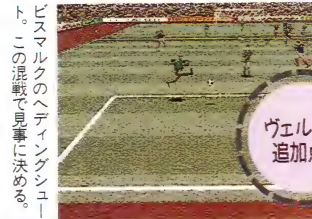
攻守の歯車がかみ合わず今年は不調だが、選手個人の能力はトップクラス。当然のごとくこのゲームにカズは入ってない。

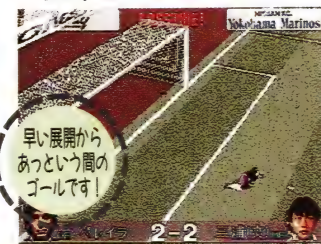
ビスマルクのヘディングシュート。この混戦で見事に決める。

2ndハーフ 後半 怒濤の攻撃のヴェルディに対してマリノスはカウンター狙い！

気持ちを入れ替えて後半に臨む。前線でのパスがヴェルディDF陣に阻まれていた教訓を生かし、カウンターでの速攻作戦に出ることにした。しかしパスカットに失敗し、サイドを石川にまんまとえぐられ、そこにビスマルクの強烈なヘッドが炸裂！ あっさりと2対0とされる。原因は石川へのプレスが遅れたこと。やはり十分な時間を与えてしまってのセンタリングはマズいよな。

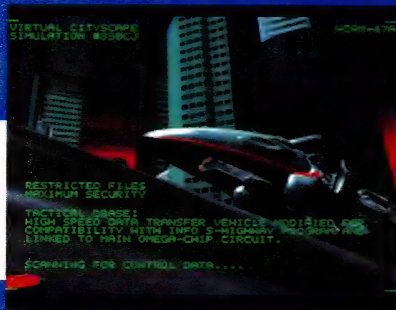
こうなりゃヤケとばかりに井原で強引なオーバーラップに出る我らがマリノス。これが功を奏し、ワールドカップ予選の再現のような井原のロングシュートが決まる。気持ちいい。リプレイをゆっくりと眺め、しばしの感動。こうなったら絶対に負けたくないとばかりに、勢いにのったマリノスイレブン。野田からのスルーパスからビスコンティのシュートで同点に追いつく。そしてロスタイムに入ったまさに奇跡ともいえる三浦（文）のカーブをかけたシュートが決まり、まさかの逆転勝利をつかんだ。

DFからの速い攻撃展開に持っていきたいマリノスだが……。

試合終了時のデータ。マリノスの最終ラインでのディフェンスが勝利を呼んだのかもね。

そしてロスタイムに逆転！ この感動はJそのものだ。マジでうれしいよ～！

さらに後半終了間際に中央からビスコンティのシュートで同点に追いつくマリノス。

強引にオーバーラップで抜けていく井原。これが先制点に！

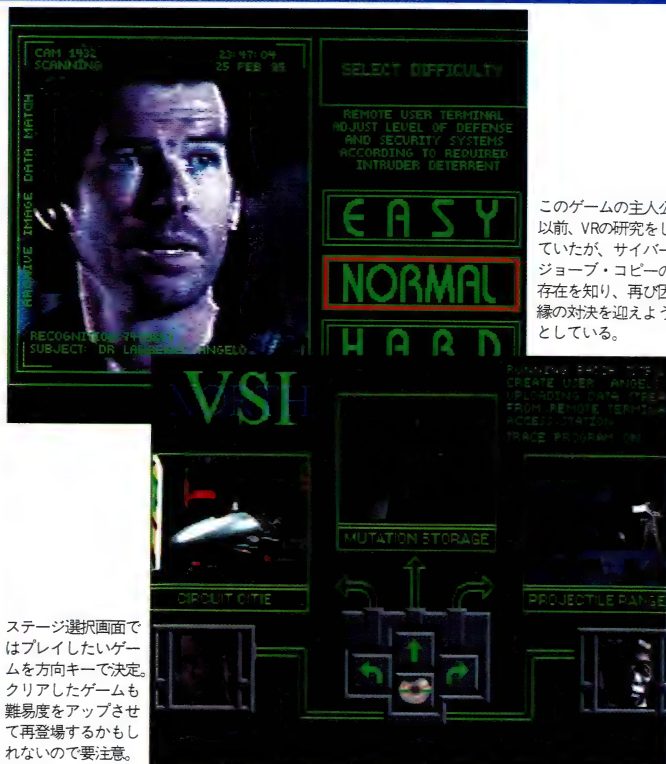
コナミより／今号から隔週発売になって、読者のみなさんは、うれしい気持ちとお金がかかるなぁーと複雑な気持ちだと思います。そんな時は、この「Jリーグサッカー」を買わなきゃいけない事を忘れちゃだめですよ。PSならではの良いソフトです。（早坂）

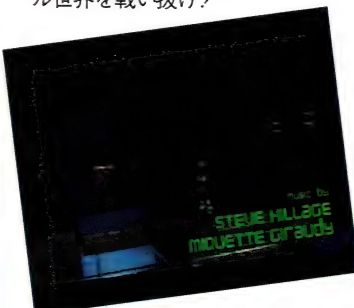
3Dアクション

サイバーウォー

前回紹介した「サイバーウォー」がついにその全貌をあらわした！　アクション・シューティング、パズルなど実に様々なジャンルのゲームが１本のソフトで遊べるし、ゲームとデモがスムーズにつながるのはマル。PS初の3枚組はお買得。

■7月21日発売
■ココナッツジャパン・エンターテイメント
■8,800円

バーチャルの世界から宣戦布告

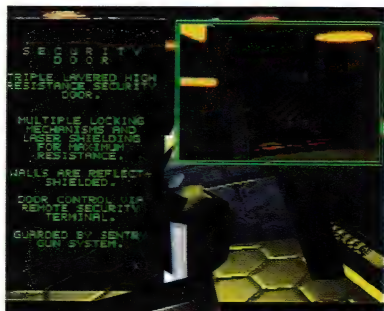
映画のオープニングのような美しいグラフィックから聞こえる声〜私は誓った…二度とバーチャルリアリティーの世界に戻ることはないと。ジョーブは死に、私の研究も彼の死とともに、永遠に葬られたはずだった。だが、今になって思えば、あれほどまでに残酷な悪魔の、息の音を本当に止めることができたのだろうか？　おりしもショップは私の研究を盗み、そのプロジェクトを北方基地へと移したのである。どこかで、私のプログラムは塗りかえられ、狂気に満ちた強大な破壊力を生み出そうとしていた。私の研究の全てを消し去るために、再び戦場に戻ってきたのだが……。これはゲームではなく、サイバージョーブからの宣戦布告といってもいいだろう。アンジェロ博士とともにバーチャル世界を戦い抜け！

このゲームの主人公。以前、VRの研究をしていたが、サイバージョーブ・コピーの存在を知り、再び因縁の対決を迎えようとしている。

オープニングは映画のワンシーンのように、すばらしいグラフィックで始まる。

アンジェロ博士がどんどんバーチャルワールドを進んでいると怪しい影が……。

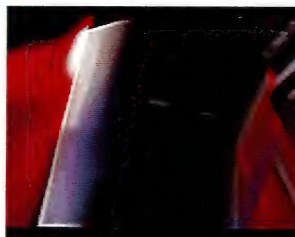
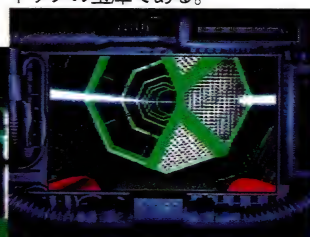
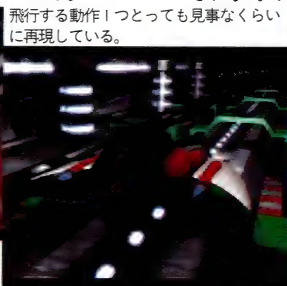
ステージ選択画面ではプレイしたいゲームを方向キーで決定。クリアしたゲームも難易度をアップさせて再登場するかもしれないので要注意。

インタラクティブムービーの傑作ついに完成

プレイしてみるとまず、グラフィックの美しさに驚かされるだろう。幻想的かつ近未来的な仮想空間内でのバトルは、ゲームの難易度にかかわらず、とにかくスゴイの一言。君自身の頭脳回転数を上げ、反射神経を高めてゲームをはじめたほうがいいだろう。

なぜならミニゲームを１度でも失敗したら、即、ゲームオーバー。サイバージョーブに死の宣告をされるシーンをはじめ、最後の最後までドラマティックな雰囲気で締めくくるあたり、インタラクティブといえるだろう。まさにグラフィックの宝庫である。

迫力あるサウンドにのせてゲームとムービーが次々に登場する。ゲームはそれぞれ慣れないとちょっと難しいかも。

ミニゲームキャラたちにきっと愛着がわく日が…。

飛行する動作１つとっても見事なくらいに再現している。

これはミニゲーム「サイバーブギー」の装着シーン。合体ロボのようだね。

ハイスピードでトンネル内でくぐりぬける。目の前の障害物には気をつけて。

◆ゲームステージを中心に徹底研究!!

Stageは全部で10種類、バーチャルの世界へ突入!!

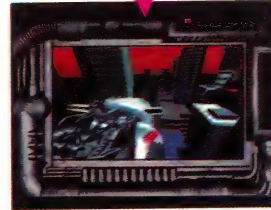
ディスク1

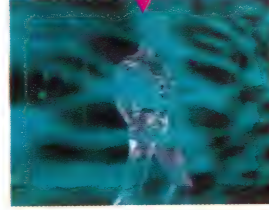
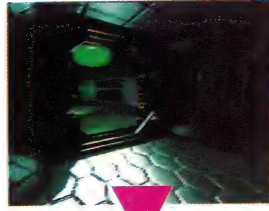
難易度が設定できるので、まずEASYから始めよう。コツをつかめばおもしろいようにクリアしていける。

いきなりHARDからだと痛い目にあってしまう。しかしチャレンジするのも御一興かも。

プロジェクタイル・レンジ

見えない壁の穴をさがしている。高度とパワーの組み合わせか。

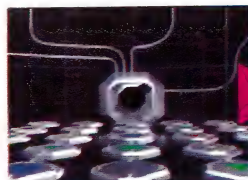
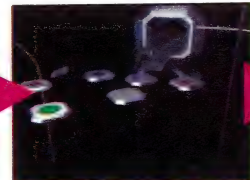
サーキットシティ

マグレグバイクをレールから落とさないようにしなくてはいけない。

セキュリティドア

エアロック内にあるドアを解除するとゲームクリアだ。

POINT 基本システムを覚える

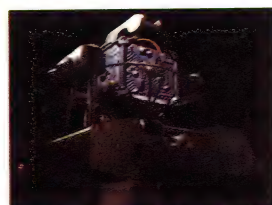
ステージは3エリアに分かれており、各ミニゲームは、選択画面でランダムに出てくる3つの中から選ぶことができる。同じゲームでも後に選択されたものの方が難度が高くなるので苦手なゲームは最初にクリアしておいたほうがいいだろう。また、手に入れたパスワードはEASYなら6回、NORMALなら4回、HARDなら2回までそれぞれ使うことができる。それ以上になるとパスワードが変わってしまう。

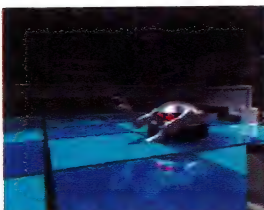
パスワードをこまめにチェックすることが必要。

リバースエンジニアリング

2つのトンネルを結んでいる空間をどうすれば渡れるのか。

色、形に一定の法則を見つければ簡単にクリアがOK!

設定によって間違えられる回数が違う。EASYなら4回。

ディスク2

ディスクは必ず1からスタート。1を完全にクリアしたらゲームの中でパスワードが発生。それを使えばディスク2に進むことができる。

5ケタのセキュリティコードを手に入れ、キューブを動かそう。

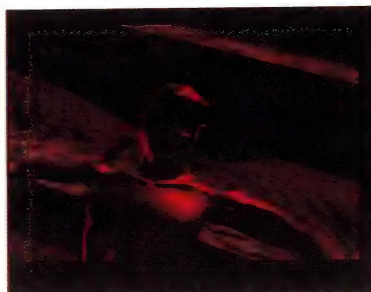
ロボットをうまく動かして、下の階にある鍵を手に入れろ。フィールドの上にはお助けアイテム（瞬間移動他）もあるが、デビル・ロブもいるので気をつけなければならない。

迷路から無事に出られればOK。マップの目印をてがかりに迷路を進んでいこう。迷って立ち止まっていると、追いかけてくる敵にやられてしまう。

POINT 難易度A級のオモシロサ

用意された全10ステージは、まさに超A級の難易度だ! 立ちはだかる難関をクリアしよう。

少しのミスも許されない、よりリアルなバトルをこのゲームで体験することができる。

3つのドアの向こうにはバーニーと有害物質の樽がある。サイバーガンで撃退せよ。

サイバーブギーをうまく操縦して障害物を避け、終着点に到達するとクリア。何回もやって、コースを頭に叩き込むのがポイント。うまくすりぬけよう。

ゲームを一つクリアするとマップ上でそのエリアが緑色にマーキングされる。ディスク2に進むには、ディスク1の10エリアをクリアすべし。

ココナッツジャパンより／皆さんお待たせしました。PS初の3枚組ソフト「サイバーウォー」がついに完成しました。素晴らしいグラフィックとサイバーな世界をどうぞ心ゆくまで楽しんでください。（小島）

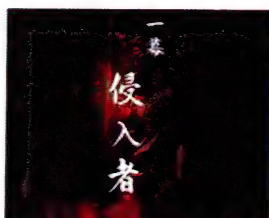
シミュレーションRPG

藤丸地獄変

ジオラマの実写取り込みにより今までにない体験をさせてくれる話題の「藤丸地獄変」。時は戦国。「優れた忍者と手を組めた者が時代の覇者になる」と信じられ、武田信玄が密かに育成していた忍者集団「はぐれ透波」が表舞台に姿を現す。

■9月発売予定
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円（予価）

命運が絡み合う忍者たちの戦国絵巻

戦闘フィールドでは、各ステージごとに、敵忍軍との戦闘が繰り広げられる。藤丸率いるはぐれ透波たちは、自らの鍛えた技や忍術を使い、全国制覇への挑戦を試みる。やはり戦闘シーンはゲームのメインとなる。

信玄の死の知らせから「はぐれ透波」の伝説が始まった。

このゲームが、ただフィールドをクリアしたら終りなどというゲームではないのは、紹介の回数が増えるにつれて分かってもらえたと思う。キャラクター育成SLGとシミュレーションRPGを組み合わせたものといえば分かりやすいだろうか。プレイヤーは決められたターン数を、計画画面で修行や戦闘に自在に割り振る。つまり、強い武器を作成したり、部隊編成やキャラクターの育て方まで思いのまま。好きなように戦術を練って自分中心の布陣でゲームを楽しめる。少数精鋭の特殊な部隊を作るもよし、強力なからくり兵器を開発して敵に挑むもよし。型にはまらない自由度の高いシステムを使って、自分好みの多彩な忍軍を作り作り上げることもこのゲームの1つのポイント。戦闘では育成の成果が試されるので自分の最強メンバーを決めていた方がいいだろう。天下統一を目指せ！

修行でパラメータをUP!

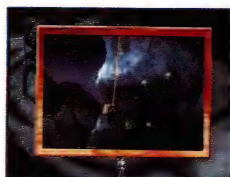
隠れ里というのは「はぐれ透波」の本拠地であり、ここではキャラクターの能力値アップを図ることができる。精神的な訓練や武術・剣術など一般的な修行の他にも、各キャラクターごとに、特殊な技の習得もできる。また、メンバー育成とともに重要なのがアイテムの開発・生産・軍資金の調達。これらは忍軍の忍軍全体のレベルアップにつながっていくことなので、修行の一環として行われる。この隠れ里での行動は全て、キャラクターの能力値パラメータに関わってくる。キャラクターメイキングもプレイヤーの思いのままだ。

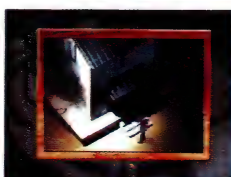
実写による独特な世界を持つ隠れ里の中で、ミニキャラの忍者たちが日々修行・鍛練にはげむ。

隠れ里モード・秘密修行の数々

スケジュールの行動によって、ステータスのパラメータが変動する。

それぞれのスケジュールを決定する画面。自由に行動コマンドを選んで割り振ろう。

ただいま修行中

崖に生える薬草を採取。

馬を買いましょう、いい馬を。

用心棒をして軍資金稼ぎ。

精神統一も大事な修行の1つ。

風系の忍術を習得中。

※画面は開発中のものです。

気になる序盤のゲーム展開を一挙紹介

武田信玄の死を知らせるために望月千代女は、数名の歩き巫女を連れ、はぐれ透波たちの住む隠れ里への道を急いでいた。が、隠れ里を目前にしたところで偶然にもたちの悪い盗賊の一団〝鉢屋衆〟に襲われてしまう。あわや全滅という歩き巫女たち。韋駄天風子・朧影のかなめが鉢屋衆と戦っているすんでの危機に、ついに煉鈫藤丸率いるはぐれ透波の一団が姿を現した。……そしてここから始まる、天にもとどくはぐれ透波の戦いの幕開けである。ハデな戦闘シーンの数々、フィールド上を駆け巡る、技のグラフィックシーン。感動モノの嵐がふきあがる。

間髪入れずに鉢屋衆の魔の手が伸びる。果たして巫女たちだけで逃げられるのか。

宿命が動き出す…

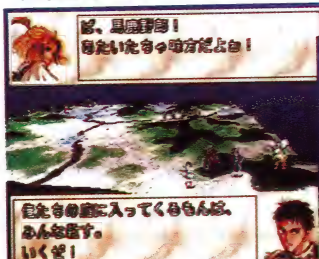
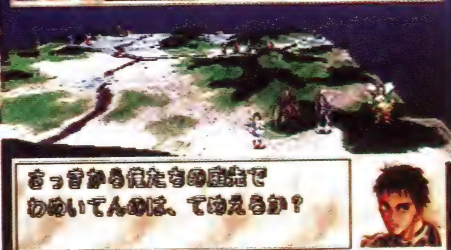
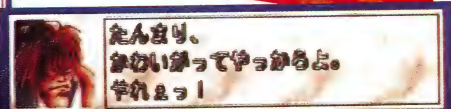
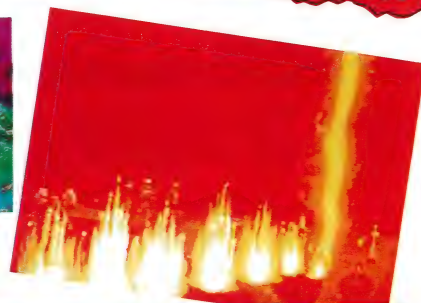
信玄公亡き後、はぐれ透波はその宿命として様々な忍者たちと壮絶な戦いを繰り広げる。

己の精神力と体術に頼る生粋の忍者。四守護神の型を使った決め技を得意とする。謎の多い主人公。

ハデなバトルに期待

続々登場してきている戦闘シーン。忍術などを思う存分使いこなせる美しい画像だ。

包囲網を突破せよ

敵の包囲網を突破し、歩き巫女たちを助け出したいが勝ち目は!?

鉢屋衆盗賊は巫女たちを人質にとり、攻撃をしかけてくる。

戦いの日々は始まったばかりだ！

ダイナミックに術を使いこなせ

キャラクターたちはそれぞれ得意とする術や技を持っている。これらは戦闘での成長・修行によるものなど様々。主人公：煉鈫藤丸の必殺技〝鳳翼天昇〟を見てもわかるようにグラフィックの美しさはピカー。

マス目表示されたフィールドは移動範囲や攻撃目標（敵）が分かりやすい。

これが藤丸が使う守護神朱雀の型のキメ技〝鳳翼天昇〟だ。

天空から真紅の朱雀が敵めがけて火焔攻撃！　一面火の海となる。

ナレーションには久米明氏を起用

戦国時代を舞台に展開される忍者の戦闘シーンを画像だけでなく、効果的にパワーアップさせるのが久保田麻琴氏による音楽である。軽快なリズムに合わせ、次々とキャラが紹介されていく。戦闘シーンでは、技や術の動きにマッチした迫力ある効果音で演出。

ナレーションは多くのドラマやCMを手がけている久米明氏が担当。淡々とした語り口のナレーションがゲームの雰囲気を盛り上げている。こればかりは誌面で紹介できないのが残念。

久米 明
平成4年度に紫綬褒賞授賞。劇団昴に籍を置き、日々俳優として活躍。最近では「ベストキッド」でモリタ役を好演。

久保田麻琴
京都市生まれ。'72年東芝よりレコードデビュー。現在は音楽プロデューサーとして活躍中。

SCEより／藤丸の音楽は、久保田麻琴さんが作曲＆プロデュースをしているにゃあ。久保田さんのプロデュース作品はキモチイイ系が多いので、ステハニーも楽しみにしているにゃ。（ステハニー☆林）

野球

燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER

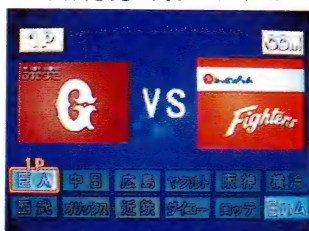
ファミコンで発売され、独自のゲーム画面で話題になった"燃えプロ"シリーズがPSに登場する。ベースボールマガジン社のベースボールカードを搭載したり、3種類のアングルでゲームをプレイできたりと、多彩な内容となっている。

■9月発売予定
■ジャレコ
■5,800円

3つの視点から華麗に演出される野球ゲーム

ジャレコの定番野球ゲームのPS版。公式戦、オープン戦、シナリオ、データベース、エディットモードから構成されている。公式戦ではエディットチームでの参加も可能。オープン戦では2人対戦もできる。

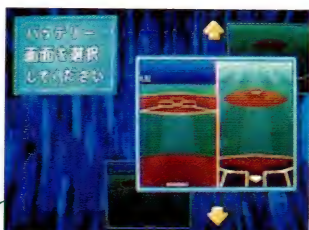
また、画面に登場するキャラクターはCGレンダリングによって作成されており、リアルで滑らかなデジタルアニメーションのキャラクターが動くのだ。演出面でも、NHK、日本テレビの映像協力で、プロの雰囲気を盛り上げてくれる。

バッテリー画面はご覧のように3パターンあり、対戦時は自由に選べる。1人プレイ時は常にプレイヤーの視点でゲームができるので、実戦感覚が高まるわけだ。

セ・リーグとパ・リーグの全12チームのデータでプレイできる。選手はもちろん実名。

この画面でセレクト

ピッチャー視点

ピッチャー側から見た視点。最近のTVの野球中継はこのようなセンターからの画面だ。

1人プレイで守備の時はこの画面。また、2人プレイで打者有利ならこの画面を選ぶといいかも。

対戦視点

ピッチャー側から見た視点と、バッター側から見た視点が画面を半々に構成している。

2人プレイをする時には、この画面モードを選べばお互いに納得するだろう。

バッター視点

バッター側から見た視点。昔の野球中継はこのようなバックネットからの画面だった。

1人プレイで攻撃の時はこの画面。また、2人プレイで投手有利ならこの画面を選ぶといいだろう。

CD-ROMに満載されたデータで楽しむ

このゲームにはCD-ROMの大容量を生かして、ベースボールマガジン社の「'95ベースボールカード」を収録している。

これは、データベースとして使うことができ、最新の各選手のプロフィールと'94年以前の成績を調べることが可能だ。例えば、バッターなら打率、ホームラン数、打点、盗塁数などが、ピッチャーなら防御率、勝敗数、奪三振数などが分かる。

ゲームをする時にこのデータを参考にすれば、自分の操作する選手がどの程度の力を持っているかが判断できる。データの基本となっているのは、前年度の成績だけでなく、通算データも含まれているので本格的だ。また、実際にゲームに利用するだけでなく、資料としても十分役立つだろう。

また、このデータは各成績のトップ10を画面に表示することができるので、成績の良い選手が多いチームも一目瞭然だ。

投手の成績のトップ10を呼び出す直前の画面。ここで、'94年に活躍した選手を調べられる。

BBM DATA

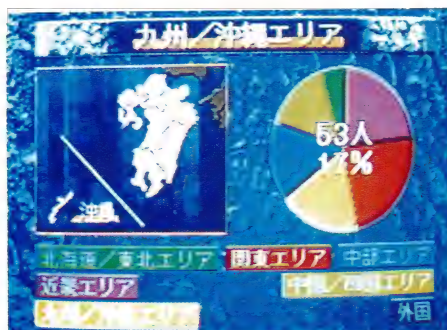
YR 年度	TM チーム	G 試合	AB 打数	R 得点	H 安打	2B 二塁打	3B 三塁打	HR 本塁打	RBI 打点	SB 盗塁	AVG 打率
'92	(広)	130	545	88	157	22	5	14	63	21	[illegible]
'93	(広)	130	[illegible]	67	148	21	1	14	[illegible]	12	[illegible]
'94	(広)	130	[illegible]	77	169	20	4	10	61	37	[illegible]
	(6)	735	2863	421	832	117	30	64	294	[illegible]	[illegible]

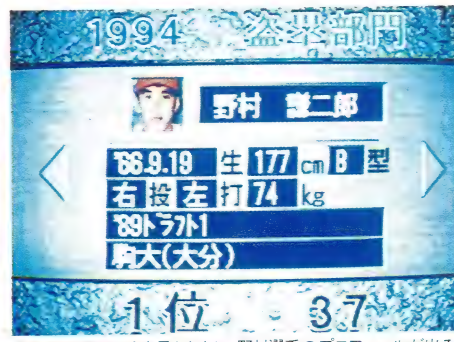
過去3年間の選手の戦績を画面に表示。もっと前のデータもスクロールすれば出てくる。

県別にデータを調べられる

データベースの検索機能の中で特筆すべきは、出身県別に選手のデータを調べられることだろう。

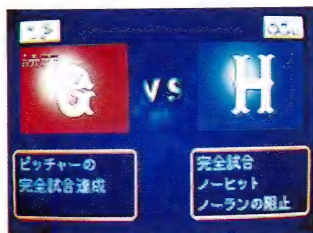
高校野球で活躍した選手などは郷土のヒーローになっているだろうし、そんな選手こそ気になるもの。そういう意味でも、この県別検索機能は役に立つはず。

写真は九州・沖縄地区出身の選手を検索したもの。まず九州と沖縄の図が表示され、その地区出身の選手がこのデータベースに何人登録されているかが円グラフで表示される。今回は、大分県出身の野村選手のデータを画面に呼び出してみた。

九州・沖縄地区を調べると、全体の17%ということが分かる。

大分出身の野村選手のデータを呼び出すとプレイ中の写真が出る。

盗塁部門1位という表示とともに、野村選手のプロフィールが出る。

ゲームを盛り上げる多彩な要素

ドラマチックなシナリオ

忘れられない素晴らしい内容の試合をいつでも楽しめるのがシナリオモード。一部のシナリオを除けば、2人対戦もできるという画期的なもの。今回は6本用意されているシナリオを一部紹介。

完全試合を達成するのが目的のシナリオ。COM側はそれを阻止するのが目的。

シナリオ1は1点リードされた9回裏2死満塁の場面から始まる。2得点してサヨナラ勝ちを狙う。

シナリオ2は8対8の同点のままの14回裏無死ランナーなし、しかも控え投手はあと1人という状況から始まる。15回表までに得点を入れて勝つのが目的。

シナリオ3は、最多奪三振争い。好きな投手を選び最終戦を行う。勝敗は関係なく、ライバル投手より多く三振をとればクリア。

シナリオ4は、首位打者争い。これも勝敗は関係なく、打率によって勝負は決まる。

シナリオ5は完全試合を狙う。8回裏から6人を抑えるのが目的。

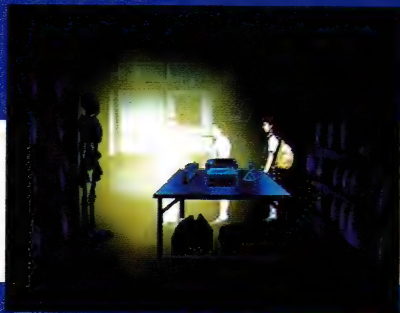
実況は深沢弘アナ

最近のスポーツゲームにはかかせない実況は、ラジオ一筋の実況の専門家、ニッポン放送専属アナウンサー深沢弘氏が担当している。聞き慣れたあのナイター中継の声でゲームがプレイできるのだ。

また、審判の声も有名人だ。引退後の著者本が話題になり、現在はタレント活動をしている、前セントラルリーグ審判部副部長の平光清氏が担当している。

映像もすごいが、実況のみならず、審判の声まで本物だから、かなり臨場感が溢れるはず。

ジャレコより／ごめんなさい！ 今回御紹介したゲーム画面は、まだまだ完成には遠いものなんです。というわけで、これからどんどんバージョンアップしますので、お楽しみに。続報を待て!!（森田）

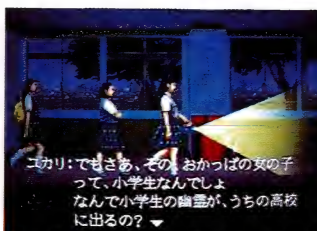
アドベンチャー

トワイライトシンドローム

プレイステーションならではの演出がたっぷりの「トワイライトシンドローム」。もはや単なる「こわい話」というレベルではなくなった。真の恐怖を体験したいあなたにぴったりのこのゲーム。これで寝苦しい熱帯夜も過ごしやすくなる!?

■9月発売予定
■ヒューマン
■5,800円(予価)

蒸し暑い夏の夜に恐怖の体験を!

主人公はイマドキの女子高生3人組。リーダーである「ユカリ」を操作し、プレイヤーは彼女たちとともに恐怖の体験を共有していくこととなる。しかし、このゲームのポイントはあくまで「操作をする」ところにあり、ストーリーを進めて、ある程度の恐怖を体験してしまえば終わりというゲームではない。操作対象はあくまで女子高生。移動範囲内で彼女たちの行動にはほとんど制限がないが、キャラの恐怖の度合を計る「フライトレベル」なるものが設定されており、あまりにも怖い体験をさせるとそのメーターが振り切れ、ゲームオーバーになってしまう。つまり、できるだけ彼女たちに恐怖感を与えないように細心の注意を払いながら、謎と恐怖に満ちあふれたストーリーを紐解いていく必要があるという訳だ。

瞬間的な判断力を必要とする、リアルタイムの行動選択シーンも何度か出てくる。ユカリとチサトの見守る中、線路上のミカに猛スピードで列車が迫る！ 右か左か迷っているヒマはない。

常に行動をともにする仲良し3人組。移動中の会話で、ストーリーが展開することも。

さまざまな噂が飛び交うさびれた駅。細かい描き込みが独特の怖さを出している。

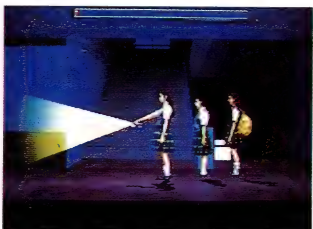
恐怖を倍増! 3D音響システム

いかにプレイヤーが彼女たちに恐怖感を与えまいとしても、迫り来る恐怖の数はハンパじゃない。プレイステーションの高機能をフルに使って、プレイヤーに直接襲いかかってくるのだ。

新採用の「3D音響システム」は、立体的な臨場感あふれる恐怖を忠実に再現、ヘッドフォンを使えばその効果は保証付きだ。

また移動画面では背景にポリゴンを使用することで奥行きのある空間と暗闇を表現している。

さらに登場人物の動きは、実際の人間の動きを撮り込み、グラフィックを書き起こすというディズニーアニメと同じ手法を採用しているため、非常にリアルな物となっている。

この徹底的にリアルさを追求した演出の数々が見事に調和し、ストーリーを盛り上げて、プレイヤーはさらなる恐怖の連続を体験することができるだろう。

サイドビューの移動画面の背景にはすべてポリゴンを使用。奥行きを見事に表現。

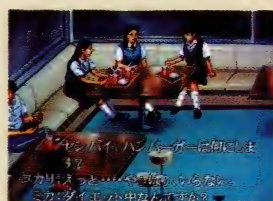
誰もいない深夜の理科室(?)。細かい描き込みに加えて、怪しい効果音が恐怖心をあおる。

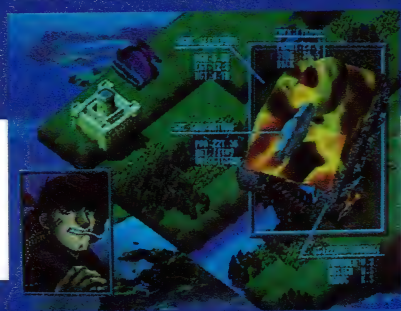
主人公は女子高生

主人公は女子高生の「ユカリ」。彼女の親友である「チサト」と後輩の「ミカ」が常に一緒に行動することになる。

リーダー格のユカリはロングヘアの似合う女の子。両親の離婚を経験しているためか寂しがりやの一面もあり、実は怪談話は大のニガテ。しかし持ち前の強気でそれを人前では決して見せない。

ミカはいわゆるイマドキの女子高生。ポケベルはもちろん携帯電話やミニディスク、使い捨てカメラまで持ち歩くツワモノ。コワイ話が大好きで、夏休みに究極の話題を作るために探検隊の話を持ち出したのももちろん彼女。

チサトはのんびりやでおとなしい、イマドキめずらしい地味なタイプ。ユカリとは幼なじみのため、昔から常に行動をともにしている。霊感が強く、実はユカリのオバケ嫌いは彼女が原因だったりする。

常に一緒の仲良し3人組。性格もバラバラで、一見まとまりがないように見える。

ヒューマンより／実は、ゲーム以外の様々なメディアで「トワイライトシンドローム」は展開しています。7月はコミック、8月はドラマCD、そしてゲーム、Vシネマなど、これらをすべてチェックするとすごい謎が隠されているかもしれないですよ。

戦略シミュレーション

ぱいるあっぷ・まーち

戦略シミュレーションといえば、複雑なシステムや長いターン制などマニア向けユースだった。だが、このゲームにはそんな面倒なルールはない。従来のシミュレーションやRPGなどのメニューは一切なく、マニュアルなしでも楽しめる。

■'95年夏発売予定
■プロシードユニ
■5,800円

簡単・スピーディーに楽しめるウォーシミュレーション

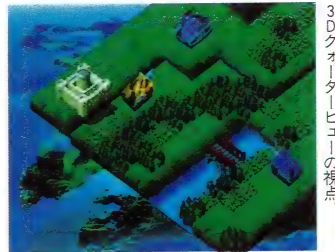
ゲーム画面は3Dクォータービューで、戦闘画面はポリゴン表現。プレイヤーはユニットを自作（ぱいるあっぷ）し、その兵器を駆使して敵基地を占領していく。

自軍のユニットは、総勢20人の司令官から8人を選び指示を任せることになる。面倒なルールを一切排除し、簡単かつスピーディーな展開を楽しもう。

司令官のレベルの高さが勝敗のカギ。

ポリゴンパーツでユニットを作る

このゲームの最大の特徴は、ポリゴンで表現されたパーツを使い、登場するユニットを自由自在に作り出せること。作ったユニットは最大8対8での戦闘が可能だ。

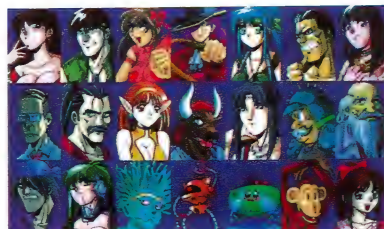
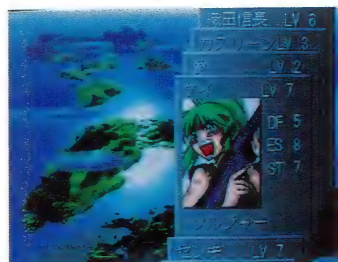
また、ゲーム中に自軍を表すエンブレムも自作できるので、対戦プレイが白熱すること必至！

3Dクォータービューの視点。

司令官システムについて

司令官とは、ユニットの操縦者のこと。移動や防御、命中修正などのパラメータを持ち、これらがユニットの性能に変化をもたらす。

彼らは全部で20種類が用意されている。その20人がトランプのように色分けされ、さらに4種類用意されている。合計80人ということだ。これら司令官は最高8人まで所有することができる。

司令官の入手方法は以下の2種類。まず、スタート時にランダムに配られるもの。もう1つは、お金を稼いで司令官センターでトレードする方法だ。

とにかく、よりレベルの高い司令官を手に入れることが、ゲームを有利に進めるカギとなる。

司令官オールスターキャスト。

お金が溜まったら司令官センターへ！

ぱいるあっぷ・まーちの司令官たち

司令官たちの表情はアニメを使用し、なんと300種類にものぼる。各キャラの声には、それぞれ声優を起用している。

男性軍

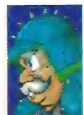
織田信長
レベル10の戦国武将。いわずと知れた歴史上の人物の織田信長。期待が持てる司令官だ！

ダ・ヴィンチ
レベル9の高級参謀。もう、お馴染みモナ・リザの作者レオナルド・ダ・ヴィンチです。

ジーン
レベル8のソルジャー。ちょっと、二枚目の主人公キャラクターといったところか。

ほるすたー
レベル7のモンスター。ギリシャ神話に出てくるミノタウルス。何となく頭が悪そうだが？

キラーコング
レベル6のプロレスラー。ターミネーターのような大男。国会議員プロレスラーか!?

レビアタン
レベル5の海賊。バンダナをした、ただのオヤジと思いきや……。きっと何かあるかも？

ゴント
レベル4のドワーフ。単なるドワーフのひげじじい。本当に役に立つのだろうか？

パルスEP＋
レベル3のロボット。愛敬のあるロボットだがレベルは低い。マスコットとしていかが。

井の頭益三
レベル2のサラリーマン。さえない日本人の中年男性。この人に司令官を任せたら……。

ウッキー
レベル1の人をナメたようなサル。いったい、何をするのか……。秘かに期待大！

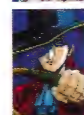
女性軍

クレオパトラ
レベル10の統治者。妖艶な歴史上の美女クレオパトラ。彼女にかかれば敵はメロメロかも。

卑弥呼
レベル9の高級参謀。耶馬台国の女王で、性格はかなり高飛車。それなりにレベルも高い。

ケイ
レベル8のソルジャー。ジーン同様、女性主人公キャラクター。カワイイけれど実力派！

メデューサ
レベル7のモンスター。ギリシャ神話のヘビ女。司令官の目を見た瞬間に石になりそう……。

レイファン
レベル6のプロレスラー。華麗でかつ格闘美少女プロレスラー。打たれ強さは女性軍随一。

カスリーン
レベル5の女海賊。怒らせるとやたら怖そうな海賊のオネーさん。本人が戦った方が……。

ジョイス
レベル4のエルフ。やたら色気が多い女の子。耳の長いところがチャームポイント！

シルビア
レベル3のロボット。人間型アンドロイド。パルスよりは、ちゃんとした姿をしている。

アイビー
レベル2のOL。バカがつくほど明るい。この人にも、司令官は任せられないよねぇ。

ぴよ
レベル1のまりも。マスコットキャラで、阿寒湖産らしい。まりもに性別ってあるの？

プロシードユニより／自分でデザインしたユニットで戦場を戦い抜け！　プロシードユニが贈る初のPS用ソフト「ぱいるあっぷ・まーち」を早く皆様にお届けしたい！　夏発売を目指して猛開発中です（坂口）

アスミックより／ライムファンのみなさまにお知らせです。8月22日、足立区振興産業館にて〝真夏のライム祭り〟を開催します。玉川沙己子＆かないみかに会えるゾ！　詳しくはページの右下をご覧ください。みんな来てね♡▼なんと千円近く値下げしました！（J）

デジタルアニメーション

宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2

前作でデジタルアニメーションという新分野を開拓した「宝魔ハンターライム」。その第2弾がついに発売決定になった。好評だったアニメーションシーンは、さらにパワーアップ。PSオリジナルシナリオも、もちろん追加されている。

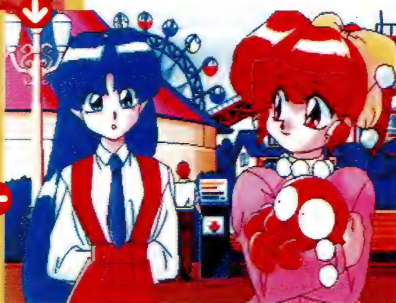
■9月発売予定
■アスミック
■4,900円

ライムたちにまた逢える！

前作でも画面狭しと大暴れしたライムとバースたちだが、今回もまた、数々の妖怪たちの巻き起こすトラブルを解決していく。もちろん、ライムのコスプレ攻撃は健在！　派手なコスプレでドキドキさせてくれる。今回も、PSオリジナルを含む全4話を収録。

第5話を誌上試写！

ウェイトレスの制服がかわいい某ファミリーレストラン。ところが開店早々、ウェイトレスたちがどんどんやめていってしまう。彼女たちに話を聞くと、「誰もいないはずのキッチンで、突然声が聞こえて……」など、不思議な説明をする。妖怪の仕業だと直感したライムたちは、さっそく調査を開始した。

今回登場するのは、たこの妖怪「おくてばす」。彼（？）が事件の犯人なのだけれど、事件を解決しにきたみづきに一目惚れ！　みづきはデートの返事をOKし、日曜日に遊園地でデートする。が……。

自分の気持ちを「おくてばす」に打ち明けるみづき。彼女は何と返事したのだろうか。パソコン版と違う結末にも注目！

TV番組のようなCM入り

「味噌わかめソーセージ（?）」という、妙な食べ物の宣伝をしているのは、本編未登場のバースの妹、ココナ。肩に乗っているのは、ぶぎの妹だろうか？　何にしても、早く声が聞きたい！

こちらは「宝魔ハンターライムソーセージ」。おいしそう？

今回からオープニング・エンディングだけでなく、CMも収録された。主題歌の後とストーリーの中盤に流れるというTVアニメパターン。いわば、TV番組がまるまるプレイヤーにゆだねられるかたちだ。

真夏のライム祭り開催！

宝魔ハンターライムの発売を記念して、「真夏のライム祭り」を8月22日に足立区産業振興館で開催。ゲストは、ライム役の玉川紗己子さんと、主題歌を歌っているかないみかさん（Vol.2では出演も決定！）。入場は招待客のみ。入場希望者は、住所、氏名、電話番号をハガキに明記の上、〒162 新宿区揚場町1-21 ㈱アスミック「ライムイベント」係まで。締切は8月7日消印有効。応募多数の場合は抽選。問い合わせは㈱アスミック（03-3235-5992）まで。

今や押しも押されぬ人気の玉川紗己子さん。彼女のトークを生で聞けるのは、貴重な体験。

3Dシューティング

ナイトストライカー

往年の名作アーケードゲームを完全移植した「ナイトストライカー」。やむなく延期されていたが、ようやく発売日が近づいてきた。これだけ待たせたんだから、きっと良いデキなのは確かだ。あの熱い闘いが復活するぞ!

■7月28日発売
■ビング
■6,400円

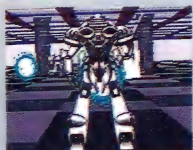
ラストは自機の6変化!!

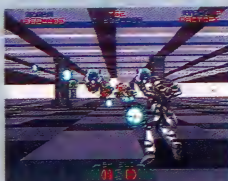
このゲームは、ステージクリア後に２つの分岐があって、最終的には21のステージで構成されている。また、最終ステージは６つあり、そこだけ自機が変形や強化装備を施して全く違った形態で進んでゆくのだ。今回は、それら自機の最終形態をすべて紹介していこう。アーケードですべて見た人も注目しよう。ところで、このナイスト自機だが、正式名称はインターグレイXsiと言って、ナイトストライカー隊専用機としては３代目にあたるものそうだ。空中飛行、地上走行、ホバー走行等を実現し、武器はオーバルウェッジ型レーザーキャノン１門である。設定が実に凝っているじゃないか!

MISSION

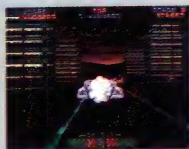
行方不明となっていたレーザー光学の世界的権威、リンドヴェリ・マスカ博士が、東洋を拠点とする謎の組織に捕らわれていることが判明した。しかも、近年アジアで多発するテロ事件との何らかのかかわり合いがあるらしい。秘密工場で特殊な兵器を開発しているという情報もある。ナイトストライカー隊、作戦実行!

STAGE P 工場

分岐をずっと左に進んでいくと、この工場になる。ここでは、自機がなんとロボットに変形して闘うのだ!

ホーミング弾と通常弾を交互に発射するぞ。でも、前方視界が異常に悪く当り判定も大きくなる!

視界が悪い分、特に敵弾には注意が必要。ちなみに、残念ながら歩行することはできない。

STAGE Q ビル街

ステージの最初にボスから攻撃を受け、操縦者は自機を捨ててフライトパックで単身飛ぶことになる。だが、火力はほぼ自機の時と同じなので大丈夫。

ロボット形態と同じく、ホーミング弾と通常弾を交互に発射する。ス●ースハリ●ーのようだ。

STAGE R 市街

このステージでは、オプションでサポートメカ「ティンカーベル」がついて来る。オプションは勝手に弾を連射するので実質自機が２機で闘っていることになるのだ。

インターグレイに付かず離れずして弾を撃ってくれるカワイイヤツだ。

STAGE S 寺院

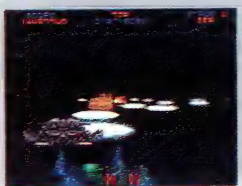
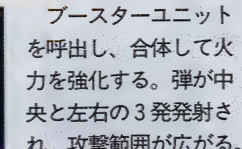
自機が壊滅寸前の状態になり、機体のパーツを分離して脱出ユニットのバイクで進んで行く。このステージだけ操作が少し異なるので注意しよう。

コクピット部分が独立したバイクとなっていて、万が一の場合は脱出ユニットとして機能する。

STAGE T 郊外

ブースターユニットを呼出し、合体して火力を強化する。弾が中央と左右の３発発射され、攻撃範囲が広がる。

自機上部に装着され、火力アップを図る強化装備だ。ゴツいフォルム。

左、中央、右と連続して発射される弾が独特。通称Wレーザーキャノンという。カッコイイぞ。

STAGE U 海上

予備のガンバレルがすべて開き、弾の形態も異なる。広範囲に広がり、貫通して危険すぎるということであまり使用されることは少なかった虎の子形態なのだ。

駆動ユニットの上部が展開し、ティンカーベルと同じレーザーを発射。

ビングより／「ナイスト」をまだ御存知でない方の為に御説明申し上げますと、似てる顔のタレントで言ったら、河合奈保子かな。やっぱり。味で言ったら、カレー味かな。やっぱり。太陽にほえろで言ったら、ボンかな。ボン。（人格崩壊中　馬場）

将棋

PS版永世名人

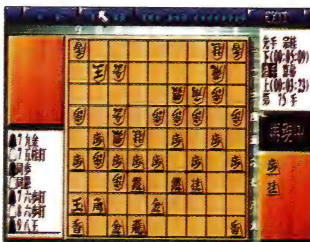
パソコンの本格的将棋ソフト「永世名人」のPS版が登場する。PC98版で好評だった、今までの将棋ソフトとは一線を画す機能をさらに改良し、PSならではのビジュアルシーンも追加される。大人向けの1本になるだろう。

■9月29日発売
■コナミ
■5,800円

多彩な機能を搭載した将棋ソフト

このソフトは基本的にはPC98版からの移植。今までの将棋ソフトにはない機能を満載している。一番のウリは「予測読み機能」。プレイヤーが考えている間にも、コンピュータが考えることによって、この手のソフトにありがちな長時間待つということを少なくしている。PSの将棋ソフトでマウスに対応するのもこれが最初。

PS版独自の改良点も随所にある。まず棋譜の読み上げ機能が追加、そしてBGMが3曲入り、サウンド面が強化された。また、プルダウンメニュー採用により操作性が向上。そして肝心のCPUの強さも改良された。

PC98版のウリであった通信回線による対戦はできなくなったが、これはPSにその機能がないのだから当然だろう。このあたりは、今後にも期待しておこう。

将棋盤やまわりの表示も非常に綺麗なグラフィックでできている。

プルダウンメニューで操作が楽

ご覧のようなプルダウンメニューが画面に登場し、コントローラかマウスによって操作できる。しかし、ここはマウスを使ったほうが格段に操作性がいいだろう。この手のアダルト系のソフトをやる場合はそのぐらいの投資はするのが、大人の常識。

Macなどのパソコンではお馴染みのプルダウンメニュー。慣れるとかなり使いやすい。

古えの名棋譜が見られる

対局の記録、棋譜を残すこともこのソフトではできる。メモリーカードに記録を残しておいて、後で再現し、じっくり研究することができる。

また、江戸時代の名棋譜を再現することもできる。下の4枚の連続写真は「江戸棋譜再現モード」をやってみたところ。CD-ROMから昔の記録が出てくる。

江戸棋譜再現モード

詰め将棋の解答機能

このソフトでは詰め将棋をコンピュータに解かせるという機能も付いている。

コンピュータに解かせたい詰め将棋を入力して、考えさせると解いてくれるというかなりすぐれた機能だ。

この機能は今までのPSの将棋ソフトには付いてなかった、このソフト独自のもの。自分で詰め将棋の問題を考えて、解かせてみるのも面白い。

満足度120％アップ（当社比）
ますます充実、ソフトバンクのゲーム本！

GAME BEST SELECTION

超話題の純国産シミュレーションソフトを完全攻略!!

Tower ［タワー］ 公式パーフェクトガイド

昨年発売された中で最も優れたソフトに与えられる権威ある「Codies賞」を受賞した、大ヒット純国産シミュレーションゲーム「Tower」公式完全ガイド。
最高グレードである〈Tower〉の称号をもらうまでの様々なテクニック、自分の好きなビルを建築するためのノウハウなど、「Tower」のすべてを徹底解説！

山猫有限会社 著
A5判・定価1,600円

© OPeNBooK

キミだけの遊園地を作ろう！

［テーマパーク］ theme PARK パーフェクトガイド

誰にでも簡単に遊べて、それでいて奥が深い。それがブルフロッグのシミュレーションゲーム「themePARK」です。本書はこのthemePARKの攻略法を、コミックやイラストなどをふんだんに用いて、わかりやすく解説します。この一冊で、キミも遊園地王を目指せ！

山猫有限会社 著
A5判・定価1,600円

© 1994,1995 Bullfrog Productions,Ltd. © 1995 Electronic Arts.

好評発売中

蓬萊学園108の謎
柳川房彦 監修
ゆうせぶん/賀東招二 著
定価1,500円

「ペンドラゴン」リプレイ 三つの槍の探索
健部伸明 監修
佐藤俊之 著
定価1,800円

「ファー・ローズ・トゥ・ロード」リプレイ RPGセッションガイド
遊演体 監修
司史生/ゆうせぶん 著
定価1,600円

SIMCITY 2000 パーフェクトガイド
中島理彦 著
定価1,600円

あの「Hourai Times」を再現！

蓬萊学園 DX1

遊演体 編著
柳川房彦 監修
A5判・定価1,300円

テーブルトークRPG蓬萊学園の世界を解説。架空の高校「蓬萊学園」の内部で発行されている月刊誌「Hourai Times」を再現。特集、広告、対談、人生相談、読者ページなどの、雑誌記事らしい企画を中心に作成。また、「蓬萊学園の冒険!!改訂版」のリプレイ、Q&A等のルールフォロー企画と、コミックや短編小説等も盛り込み、蓬萊ワールドの楽しみ方を紹介。

近刊

ウィザードリィ大事典

8月上旬発売予定

ヘッドルーム 編著
B5判・予価3,500円

Wizardryシリーズ全作品の解法が、これ一冊で全てわかる。モンスター、アイテム、種族、魔法などのデータと、全MAP攻略を中心に、各シナリオのストーリー紹介や裏技なども盛り込んだ、完全攻略本。

Jリーグサッカー プライムゴール3 スーパーガイド
8月上旬発売予定
予価880円

ヨッシーアイランド スーパーガイド
9月上旬発売予定
予価880円

■定価は税込みです　■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部 SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

Q1

以前、8人まで同時に対戦できるという話を聞いたような気がしたんですけど、最近聞かなくなりました。結局、何台までつなげて、何人で対戦できるようになるの？

バトルテック気分を満喫できるかと思ったのに……。今後に期待しましょう。

A1

対戦ケーブルは2台のプレイステーションを接続するケーブルです。だいたい8台ものプレイステーションやモニターを部屋に並べるのは、ちょっと大変でしょう（笑）。ただし、マルチタップ（発売日・価格など未定）と組み合わせれば、ソフトの調整しだいで8人以上の同時プレイも不可能ではないですね。その場合、4人ずつで2チームに別れるとかして……。

オマエの価値が知りたい
対戦ケーブルは

新しい周辺機器としてリリース予定の対戦ケーブル（発売日未定、1,500円）。ゲームの可能性を広げるこの周辺機器は、TVゲームの価値を変えるのか？

Q2

ケーブルの根元がなんか太いみたいですけど、あそこにはいったい何が入っているの？

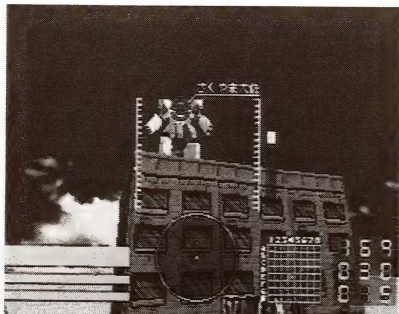
A2

あれは、モニターに余計なノイズをかぶせないためなのです。内部のコードのまわりにリングが巻いてあります。パソコンのケーブルなんかでよく使われていますよね。

PS発売当初から期待の高かった対戦機能。8台つなぐことが可能だとか、いろいろとウワサされていたけど、結局は2台まで。それは許すとして、いったい発売はいつになる？

Q3

この対戦ケーブルに対応予定のソフトの本数は、どれくらいあるの？

対戦ケーブルの価値は、このゲームのデキにかかっている。期待。

A3

年内で3〜4タイトルが予定されているということです。現在公表されている中では、「MetalJacket」「(新)リッジレーサー」くらいですか。あとはいったいどんなものなのか、楽しみなところですね。

Q4

対戦ケーブルっていうからには、モニター同士がある程度離れて置かれて、お互いの画面が見えないようにしてゲームができるようになるわけですよね（見えても構わないゲームもあるけど）。とすると、この対戦ケーブル自体、かなりの長さがないと困ると思うんですけど、どのくらいなんでしょう。

A4

2.5メートルです。これだけあれば、同じ部屋に2台ずつプレイステーションとモニターを背面あわせで並べるのに十分でしょう。でも、離れた部屋同士でとか、あまつさえ1階と2階でつなげて内線代わりにするのは、ちょっと無理です（笑）。コントローラにマイクがついていると、さらによかったんですけどね（笑）。ただ、まじめな話、アメリカみたいに大きな部屋でプレイする場合は、足りなくなるかもしれませんね。

エライのか？

この配置だと相手に動きがバレちゃう。2.5mもあれば、心配もない。

Q5

長さが足りなくなった時のために、対戦ケーブルをコードレスにしてしまえばいいと思うのですが、そんな予定は？　あるいは電話回線につなげたりもできるのですか。

A5

コードレスの計画は今のところはないみたいです。ただ、うまくやれば、隣の家同士でゲームができて楽しいかも。隣で遊んでいるところに乱入したら驚くよね（笑）。電話回線を使うのは、回線がモジュラージャック式ならば、アンテナ配置ほど面倒な手間がなくていいと思うけど、電話代が高い。こっちも今のところ商品化の予定はないみたいです。それに電話回線につなぐための装置も高いものだし。でも、そのうちできたらうれしいね。

これからは衛星通信の時代。とはいっても、スーパーファミコンじゃパワー不足。プレイステーションに期待したいが……。

最近、縦分割で2画面を同時に表示できるワイドテレビが売られている。画面の中央を段ボールなんかで仕切れば、友達に本体を持ってきてもらって、割と手軽に対戦できる。PSは小さいし、寮や社宅に入っている人なら楽に実現可能だ。

あとは対応ソフト。"対戦ケーブルを使ってこそおもしろい" というソフトがあれば、テレビゲームの新しい可能性が見えてくる。他にも、メモリーカード、そして今後発売予定のマルチタップといろいろ組み合わせれば、なお楽しいかな。

協力：ステハニー☆林（SCE）

隔週記念
新連載
第1回

ゲームスクールの方程式

次代を担う

ゲームスクールってどんな授業をやっているのだろう？　卒業生はどんな会社で働いているんだろう？　知られているようで、意外とわからないゲームスクールの実状。この企画は、１人の生徒の卒業までを追いかけることでゲームスクールの現在・未来を見てみようというものだ。乞う、ご期待！

MODEL CASE

バンタン電脳情報学院
ゲームプログラムコース 2年
藤崎智洋くん(19)

今回、この企画に協力してもらったのは、ゲームプログラムコース２年の藤崎君。茨城県は取手市から毎日通う、さわやか君である。

我々が考えるゲームスクールのイメージ

去年のことだが、『ゲーム業界就職読本』の著者である平林久和氏と会う機会を得た。その時の会話に出てきたのが、このセリフ。
「最初僕も、ゲーム専門学校ってうさんくさいなと思っていたんだけど、最近は見直しているんです。ゲームって、100本に１本当たるかどうかという、宝くじみたいなところあるでしょ？　すると100人に１人の天才がいれば、業界は活性化するわけです。だから専門学校でもどこでも、そういう１人の天才を逃さないための場となれば有効だと思うんですよ」
たしかに沢山あるゲーム専門学校の中には怪しいところもあるし、

Q4

対戦ケーブルっていうからには、モニター同士がある程度離れて置かれて、お互いの画面が見えないようにしてゲームができるようになるわけですよね（見えても構わないゲームもあるけど）。とすると、この対戦ケーブル自体、かなりの長さがないと困ると思うんですけど、どのくらいなんでしょう。

A4

2.5メートルです。これだけあれば、同じ部屋に2台ずつプレイステーションとモニターを背面あわせで並べるのに十分でしょう。でも、離れた部屋同士でとか、あまつさえ1階と2階でつなげて内線代わりにするのは、ちょっと無理です(笑)。コントローラにマイクがついていると、さらによかったんですけどね(笑)。ただ、まじめな話、アメリカみたいに大きな部屋でプレイする場合は、足りなくなるかもしれませんね。

エライのか？

この配置だと相手に動きがバレちゃう。2.5mもあれば、心配もない。

Q5

長さが足りなくなった時のために、対戦ケーブルをコードレスにしてしまえばいいと思うのですが、そんな予定は？　あるいは電話回線につなげたりもできるのですか。

A5

コードレスの計画は今のところはないみたいです。ただ、うまくやれば、隣の家同士でゲームができて楽しいかも。隣で遊んでいるところに乱入したら驚くよね(笑)。電話回線を使うのは、回線がモジュラージャック式ならば、アンテナ配置ほど面倒な手間がなくていいと思うけど、電話代が高い。こっちも今のところ商品化の予定はないみたいです。それに電話回線につなぐための装置も高いものだし。でも、そのうちできたらうれしいね。

これからは衛星通信の時代。とはいっても、スーパーファミコンじゃパワー不足。プレイステーションに期待したいが……。

最近、縦分割で2画面を同時に表示できるワイドテレビが売られている。画面の中央を段ボールなんかで仕切れば、友達に本体を持ってきてもらって、割と手軽に対戦できる。PSは小さいし、寮や社宅に入っている人なら楽に実現可能だ。

あとは対応ソフト。"対戦ケーブルを使ってこそおもしろい"というソフトがあれば、テレビゲームの新しい可能性が見えてくる。他にも、メモリーカード、そして今後発売予定のマルチタップといろいろ組み合わせれば、なお楽しいかな。

協力：ステハニー☆林（SCE）

隔週記念
新連載
第1回

ゲームスクールの方程式

次代を担う

ゲームスクールってどんな授業をやっているのだろう？　卒業生はどんな会社で働いているんだろう？　知られているようで、意外とわからないゲームスクールの実状。この企画は、１人の生徒の卒業までを追いかけることでゲームスクールの現在・未来を見てみようというものだ。乞う、ご期待！

MODEL CASE

バンタン電脳情報学院
ゲームプログラムコース　2年

藤崎智洋くん（19）

今回、この企画に協力してもらったのは、ゲームプログラムコース２年の藤崎君。茨城県は取手市から毎日通う、さわやか君である。

我々が考えるゲームスクールのイメージ

去年のことだが、『ゲーム業界就職読本』の著者である平林久和氏と会う機会を得た。その時の会話に出てきたのが、このセリフ。

「最初僕も、ゲーム専門学校ってうさんくさいなと思っていたんだけど、最近は見直しているんです。ゲームって、100本に１本当たるかどうかという、宝くじみたいなところあるでしょ？　すると100人に１人の天才がいれば、業界は活性化するわけです。だから専門学校でもどこでも、そういう１人の天才を逃さないための場となれば有効だと思うんですよ」

たしかに沢山あるゲーム専門学校の中には怪しいところもあるし、

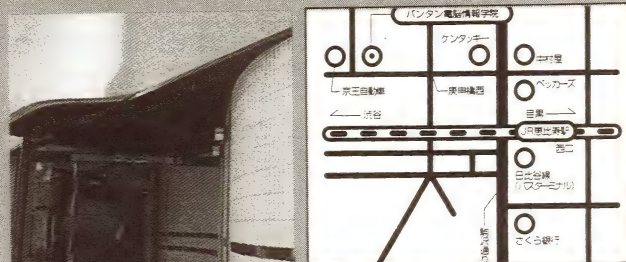
若人の職人道。卒業までを完全密着取材！

本当に生徒のことを考えているの？　というところもある。我々が考えるゲーム専門学校のイメージは、それらの負うところが大きい。しかし実際はそんなことはほとんどない。平林氏の意見は、極端ではあるが、核心をついた意見と考えられた。ゲームスクールを見直す→ゲームスクールに潜入してみたい……そんなところからこの企画はスタートした。

実習室が生徒を鍛える バンタン電脳情報学院

協力をお願いしたのは、バンタングループのデジタルメディア教育機関である、バンタン電脳情報学院。ゲームスクールの老舗でもあり、熱心な教育姿勢は業界でも名高い。また、マルチメディアにも積極的なアプローチをし、独自にパソコンソフトや３DOソフト、次世代機にもメーカーとして参入している。

こういった企画は、けっしてヨイショ記事ではないので、協力する専門学校側もメリットとデメリットの両方がある。もしも生徒に変なことを言われたら……。しかし、いとも簡単に許可したばかりか、生徒選定も積極的に行ってくれたバンタンは、かなり自分の学校の教育方針、生徒の質に自信があるに違いない。実際に取材に行ってみてわかったのだが、生徒が実に積極的に授業に参加していた。しかも彼らは、空き時間を利用して、実習室（生徒にフリーで開放）を活用してるとのこと。別に予習復習というわけではなく、皆自分の興味を満たすためにやっているのだ。

モデルとして登場願った藤崎君も、そんな積極的生徒の１人。次ページ以降のインタビューを見てもらえばわかるように、授業のない日でも毎日実習室でコンピュータをいじるらしい。この連載は、そんな彼の目を通して、ゲーム専門学校の実状を明らかにし、本人の成長していく姿を追いかける、大河ドラマである。連載を終えるときがハッピーエンドになっていることをせつに願う。

ゲームよりもエディターとかシステムを作りたい。目標はシステムエンジニア。

——この学校を選んだきっかけはなんですか？
藤崎　もともと高校で機械の勉強してたんですけど、そこにPC-98があって、コンピュータ好きの友達とやっているうちに興味が出てきたんです。それで、大学へ行くよりも、好きなコンピュータを勉強したいなと考えて、このバンタンを選びました。高校2年の時に異端児ですけど、X68を買ったんです。でもバンタンの授業では、X68どころか、TOWNSも使わない。DOS/Vがほとんどになってしまいましたが。
——今は2年生ですけど、授業内容は違いますか？
藤崎　やっぱりレベルが違いますね。去年はC言語の基礎と、アセンブラを少しかじって、全般的な基礎知識を固めるという感じでした。本当にプログラムに慣れるという感じ。2年生はより実戦的になっています。
——課題とか、ソフト制作とかはあるんですか？
藤崎　課題は特に毎日あるわけではないですね。予習復習もしなくてもいいんですが、授業で習っていることだけでは足りないというか。やっぱり興味がないとなんでも続かないですから、より面白いものを作りたいんだったら、人よりもやらないとだめですよね。制作は年1回、イベントがありまして、それで発表するために昨年はゲームを作りました。横向きの対戦インベーダみたいな、ババババーッと撃ち合うやつです。それはDOS/Vで作ったんですけど、制作期間は5～6人で半年くらいかかりました。僕だけじゃなくみんなもわからないわけですから、それだけかかります。
——今年から3年制になったんですか？
藤崎　いわば3年は大学院みたいなもので、希望者が進むんです。2年と3年ではまたレベルが全然違うらしくて、3年はワークステーションでUNIXをやると。もう

藤崎くんたちが使用しているマシンはコンパックのXE450だ。環境は恵まれている。

専攻・コース一覧

バンタン電脳情報学院は、3年制の専門学校（3年への進級は希望者のみ）。その専攻・コースはこのように細かく分かれている。今年から単位制を導入したため、例えば藤崎君の場合は、一見非常に緩やかに見える。しかし、結局は授業時にコンピュータを触るだけでは物足りなくなり（実際それだけではプロになるのは難しい）、やる気のある生徒は、実習室を利用する。あくまで授業は基礎を学ぶ場なのだ。

専攻	コース	内容	
ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	・シナリオ　・商品企画 ・デザイントレーニング ・キャラクターデザイン ・ドット絵実習	➡ プロジェクト制による オリジナルゲームソフト制作
ゲームクリエイト専攻	ゲームプログラムコース	・コンピュータ概論 ・ソフトウェア工学 ・C言語プログラミング ・アセンブラプログラミング ・グラフィックス入門 ・プログラム実習　・C言語応用 ・アセンブラ応用 ・ビジュアルアニメーション ・FM TOWNSテクニカルプログラミング ・プログラミングテクニック	➡ プロジェクト制による オリジナルゲームソフト制作
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	・基礎デザイン　・3 DCG ・商品デザイン ・プリプレス実習 ・造形心理　・UNIX入門 ・応用作品制作実習	➡ プロジェクト制による オリジナルCD-ROMソフト制作
コンピュータグラフィックス専攻	動画アニメーションコース	・基礎デザイン　・映像　・サウンド ・3 DCG　・映像造形 ・オーサリング演習	➡ プロジェクト制による オリジナルCD-ROMソフト制作
マルチメディア専攻	映像クリエイトコース	・映像メディア概論 ・映像実習　・編集実習　・DTV実習	➡ プロジェクト制による オリジナルCD-ROMソフト制作
マルチメディア専攻	デジタルサウンドコース	・楽典　・音響心理 ・サウンドハード　・サウンド実習	➡ プロジェクト制による オリジナルCD-ROMソフト制作

パソコンというレベルではやらないらしいです。２年生でも選抜という形でワークステーションに触らせてもらえるんですけど、もう、パワーが違うというか、モノが違うというか。
——授業はけっこうギッシリ入ってるんですか？
藤崎　いえ、時間割を見てもらえばわかるんですけど、少ないです。本当は、穴の開いた日は休みなんですけど、そういう日も結局実習室に朝からこもってますから、休みは日曜日くらいなんです。実習室は生徒に開放されていて、どのマシンを使うかをノートに記入すれば、自分で好きなものができます。僕ならグラフィックエディター。もうひたすら作るんですよ、納得いくまで。ゲームを作るための元ですよね。土曜日も夜中まで打ってますから、日曜日もほとんど寝て潰れるようなものです。あまりさぼるってことはないですね。
——そうなると、自分の意志が強くないと、続かないですね。
藤崎　今は１クラス平均20人くらいですけど、去年はもっと多かったですから、やっぱりやめていく人もいます。やめていく原因っていうのは合わないっていうこともありますが、普通、学生はゲームが好きで入る人と、僕みたいにコンピュータが好きで入る人の２パターンあるんですよ。で、３カ月くらいたつと、コンピュータが好きな人は言わなくてもやっている。でもゲームが好きな人って、どこそこのゲームの何とかという技を出すにはとか、３人集まるとそういう話になって、どんどんゲーセンとかに通ってしまう。そうするとキーボードを叩く時間も減って、どんどん遠のいていってしまうというか。僕も「レイフォース」とかをやりにゲームセンター行きますけど、少ないほうです。
——じゃあもともとゲームのプログラマーを目指そうというわけではないんですね。
藤崎　ええ。システムのほうが組みたいですね。この学校へ入ってから、その思いがより強くなりました。将来的にはシステムエンジニアになれればと思っています。就職に関してはあまり考えていません。僕、学校―就職を考えてない人なんで(笑)。早い人はもう就職活動してますよ。でも、僕は就職活動よりも物を作るほうが好きなんで、そんなヒマがあったら、プログラム組んでますけど(笑)。

藤崎くんの一週間（前期）

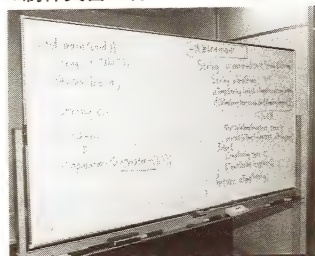
		月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日
1限	9:20〜10:20	微分積分					
2限	10:30〜11:30						
3限	11:40〜12:40						
4限	12:50〜13:50		ビジネスマナー			GWS特講	
5限	14:00〜15:00	オーサリング	作品制作		C++		ゲーム制作
6限	15:10〜16:10						
7限	16:20〜17:20						
8限	17:30〜18:30						

ゲームプログラムコース授業内容

コンピュータソフトが優れたものになるかどうかは、〝プログラマー〟が握っている。デザイナーの設定どおりのプログラムが組めるか、プレイヤーの思い通りに動かせるか……。藤崎くんが専攻するゲームプログラムコースは、ゲーム制作の基本となるアセンブラとC言語のプログラミング技法を習得するコースだ。左ページ下段のカリキュラムの内容を、いくつか紹介しよう。

●コンピュータ概論
プログラミングの基本を理解するために、数学や物理の基礎を学び、ハードウェアやOSに関する知識を習得する。

●C言語プログラミング
DOS/Vマシンを利用して、C言語の基本的な文法について、プログラミング実習を通して習得する。特に、ゲームソフト制作に必要なグラフィックライブラリ作成などの技術は大切。

●C言語応用
DOS/Vマシンを使用して、オリジナルゲームや、各種開発ツールの制作実習を行い、より高度なC言語プログラミングを習得する。

●アセンブラプログラミング
DOS/Vマシンを利用して、8086アセンブラの基本的な文法について、プログラミング実習を通して習得する。簡単なオリジナルゲームを制作しながら学ぶ。

●テクニカルプログラミング
FM TOWNSの、スプライト機能やサウンド機能など、ハードの特性を生かしたゲームプログラミングを、実習を通して習得する。

●プログラミングテクニック
DOS/Vマシンを使用して、C++言語の基礎をゲームプログラミング実習を通して学ぶ。オブジェクト指向のプログラミング・テクニックを習得する。

●ビジュアルアニメーション
オリジナルのグラフィックキャラクターを、Windows上で作成する。それをもとに、ゲームやアニメーションの作品を制作し、ビジュアルプログラミングの基本を習得していく。

●プログラミング実習
他の科目で学んだプログラミングの知識とテクニックを生かし、完全実習でオリジナルゲームを制作していく。完成した作品は、その個人の就職活動用作品になる。

第2回はVol.11

次回は夏休みも近くなっているが、実習室での勉強ぶりをレポートする。バンタンの生徒達が、独学でどんなものを作っているのか？　生徒の生の声とともにお届けする。

ページを漂う読者の船着き場

隅田川漂流倶楽部
SUMIDA RIVER DRIFTERS' CLUB

読者のタコ部屋

みなさんこんにちは。隔週化にともない読者ページも趣を変え、タイトルも新たに「隅田川漂流倶楽部」となりました。ソフトバンクビルの傍らを流れる隅田川のごとく、よどんだ読者が流れ着くこのページ。ここ「読者のタコ部屋」ではみなさんのよもやま話をご紹介します。しばしのお付き合いを。

「この前トミーズ雅に似ている人ともう一人にカツアゲされて、買おうと思っていた『アスキーパッドV』が買えなくなってしまったので、プレゼントして下さい」
（茨城県・阿部拓）
▶なんとなくその時の様子が脳裏に思い浮かび、涙を誘います。しかし残念ながらプレゼント担当は、血も涙もないスキンヘッドなヤローなので、当選するかどうかわかりません。

「もうすぐ結婚するのでおいわいにプレゼントください」
（大阪府・石川亜希）
▶とりあえずおめでとうございます。でもプレゼント担当はこの間フラれたばかりなので、たぶんプレゼントは当たりません。ご愁傷さまでした。ただしこのコーナーに掲載された方には、抽選で編集部特製の記念品を差し上げます。どんなものになるかは届いてからのお楽しみ。

「俺はPCエンジン版『ときめも』にハマった、ときめき人間の一人です。だから『ときめも』関連の記事をもっと増やしてほしいと言いたいところなんですが、そう言われてもそうしないであろう、このThe PlayStationが他誌より硬派な感じがして毎月買っています……困ったもんです」
（大阪府・松井哲）
▶編集長がBeepの生き残りで豪農の息子という話だから、職人気質なもんでそんな印象を受けたのでしょう。でもそのうち正体を表しますから、大丈夫です。

「ソフトバンクさんの力はこんなものではないはず！『Oh！X』と合体して売ってくれると助かります」
（東京都・吉原泰彦）
▶フュージョンはちょっと難しいです。とあるマニア系ライターさん談「私も応援したいですね！」。

「セガサターンが欲しい」
（長野県・内川健治）
▶それはお角違いってもんです。

「気付いている人はとっくに気付いていると思うけど、「鉄拳」のビルの屋上のステージの曲と、元プリンスの"COME"というアルバムの"Loose！"という曲は、酷似している。例えるなら「鉄拳」の曲をプリンスがカバーアレンジしたといってもおかしくないほど。とにかく一度、聴き比べることをおススメしたい。ちなみに「矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え！」略して「矢追を追え！」は、ウィズⅦとともに、私にセガを捨てさせた重要なファクターである」
（大阪府・AM.オスマン・サン研）
▶目下のところタイトルだけで欲しくなってしまうソフトNo.1が「矢追」でしょう。ウンモ星人と電子メールのやりとりをしている、本誌のオカルト系ライターさんも首を長くして待ってます。

「たのむ」　（神奈川県・杉山紳）
▶イヤです。

「『デザインはV』のようなものを毎号載せてほしい」
（新潟県・佐久間勇輝）
▶特に特集してほしいネタがあれば、アンケートハガキのスミにでも書いていただければ、考えますんでよろしく。

「こんにちは。私の2才の息子と6才の娘が「鉄拳」のファンで、大好きなキャラクターをフェルト人形にしました。とても気に入って、毎日人形バトルをくりひろげています。皆様もみて下さい」
（大阪府・中瀬よしこ）
▶このおハガキについていたと思われる写真がはがれてしまっていて、その姿をおがむことができなくて残念です。でも「鉄拳」は意外と主婦の方にファンが多いんですよ。アンケートハガキを見ると、ミシェール・チャンを使う主婦が多いらしい。「鉄拳2」の開発も進んでいるようなので、楽しみですね。

閑話休題 其のいち　by作山軍曹

いよぉ、本誌でライターをやっている軍曹だ。新作スケジュールの片隅でひっそりと（!?）やっていた、知る人ぞ知る俺の語りコーナーがついにここまで拡大し、（と言ってもわずかだけどよ。）読者ページの片隅まで進出することになった。ま、下町の草履問屋の下宿から犬とオヤジがよく散歩する川沿いのひなびたアパートに引っ越したってとこだな。知っている人、よっ元気!?　知らない人、はじめまして、こんにちゃーっす。ってぇこって、このコーナーはとにかく俺のヤリたい砲台ドッピューン！　あ、出ちゃった……じゃなくて、言いたい放題の場所なワケだ。なんで、苦情や応援、罵倒、カミソリ、時限爆弾などは一切おことわりさせてもらう。ふははは！　編集者め！　俺にこの場所を提供したことを後悔するがいい！　も一俺ヤバイ話いっぱいしちゃうもんね！　って、もう終わりやんけぇー！

ネタもの同志

ここは引き続き、様々なアイデア投稿をご紹介&募集しています。ひねりのきいた投稿を募集中。

おはがき解放区

今回のテーマは 落ちもの

ここは毎回テーマを変えて皆さんからのおハガキを紹介するコーナー。今回は「ゲームといえばファミコン」で募集したおハガキを紹介します。

・相手が連鎖するほどむかつく。
・横にいったり上へ飛んだりするゲームがない。
・落ちモノゲームのキャラはバカ顔が多い。（岡山県・塚本肇）
・たった一回のミスをフォローしようとがんばるとミスの連鎖。
・観客が来た途端に180度運が悪い方向へ変わってしまう。
（東京都MYST・IC）

8月25・9月8号のテーマは インチキ超能力

空中浮遊なんてまだまだ甘い！　あなたの考えたインチキ超能力を教えて下さい。

浜町広告センター

ソフトの一面を鋭くえぐる、そんなコピーをご紹介。

★ときめけキミのかつての青春！　――ときめきメモリアル

★ゲームで東京都庁展望台体験　――Jumping Flash！

★動態視力が鍛えられます　――ガンナーズ・ヘブン

★金沢将棋じゃありません　――柿木将棋

★'95年コスプレ大賞決定！　――ツインゴッデス

★出たがりカルロスにご用心　――キリーク・ザ・ブラッド

勝ち抜きPSマスコットキャラクター

"へっきゅうさん"という名前がキマってます。でもこれ「鉄拳」のキャラじゃないの!?

Winner 東京都・だんな

VS

熊本県・永たりあん　鳥取県・かね丸

Loser

バカ周辺機器

PSの新しい可能性を追求するのがこのコーナー。PSに付ける新たな周辺機器を考えて、投稿してね。今回のイチ押しは、山口県367君の「マNEコン」。手作りできそうで実用性アリだ。

今回のイチ押し商品

山口県・山口貴弘

岩手県・オレはパック

新たな機能より、冬には足温機としての使用の可能性が見えました。式には使えないのが残念です。　和

富山県・佐々木忍

いや、ヘアチェックはいいんですが、それより発売元に問題があるので次点ということで勘弁して下さい。

こんなところに有名人

愛知県・篠原達也

石橋貴明

ちなみにサリーちゃんのパパのモノマネをしているバージョンは平八ですね。

桃太郎侍

バルタン星人にしようかとも思ったんですけどね。こういう投稿も歓迎です。

あなたのお悩みメチャッカリ解決

万（ヨロズと読む）相談承るのがこのコーナー。毎回バラエティに富んだゲストに回答を頂きます。初回ということで、某編集長Kさんのお悩み。

「酒を飲むと記憶がなくなって前後不覚に陥るんです。この前なんか某S○Eの某ス○ハニー嬢に酔った勢いで……」

今回のお答えは、首都圏にお住まいの女子大生のEさん。

E「そのままくっついちゃえばいいじゃん、ガキじゃないんだし。気にしなけりゃ」
編「すいません、それでは回答になっていないんですが」
E「んー、酒飲まなきゃいいんじゃないの？」
編「編集会議もビール片手にやっているんですけど」
E「別に気にしない気にしない。飲んで知らない彼が隣に寝てるくらい、私だってよくあるし」
編「ありがとうございました」

ゲーム症候群

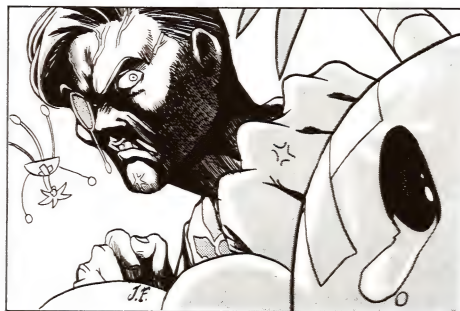
このコーナーではゲームのやり過ぎで起こった様々な症例を紹介します。

【アクアノートの休日】
20時間ぶっ続けでやっていたら、エラが生えてきた。最近息が苦しくてたまらない。（山梨県・滝本光）
▶もしかして、視界も真っ青になっていたりしませんか？　アクアノートって、熱帯魚のエサを食べたらもっとハマるかも。

【モータートゥーン・グランプリ】
これをやっていると、心なしか体が軟らかくなったような気がします。特に曲がり角にくると視界がグネグネするんです。（埼玉県・相沢省吾）
▶これはかなり危険な症状ですねぇ。かたいゲームといえば、「ツイン・ゴッデス」。これで社会復帰しよう。

こんな感じの投稿を大募集。笑えるものをよろしく。

イラストアミーゴ！（仮）

ついに読者ページにもイラストコーナーを開設しました。ゲームにまつわるイラストなら何でもOK。でも当コーナーに単に綺麗なイラストは不釣り合い。個性いっぱいのイラスト、笑えるイラスト待ってます。

東京都・スタヂオ我田引水

アロハ男爵が部下のムームー星人に八つ当たりする図（笑）

埼玉県・彩 和昭

鉄拳ポール。ヤロウ続きでごめんなさい。渋いイラストも大歓迎。

愛知県・碧南市

ハイパーリゾートTAKARA島担当ライターが横で唸ってます（笑）いやはや。

兵庫県・しもん

うぅむ、確かにオヤジのは臭そうだ。風貌からしても、何日も風呂に入ってなさそうだし。

東京都・マンドリン

BANKERS'倶楽部宛でしたが、こちらで掲載させていただきます。

埼玉県・ダモーホズンヤPS

6月号の日出郎さんの登場はそーとーのインパクトがあったようです。

日本橋BANKERS倶楽部

無理矢理こんなところに押し込められちゃったわけですが、なんか照れ臭いような、場違いなような複雑な心境です。やっぱ、日の当たらないアングラな雰囲気のほうが好きなんでね。あんまり好き勝手いえなくなるし。でも、文句ばっかりいってると本当に消されちゃうんで、ま、これでよしとしましょう。

さて、BANKER'S倶楽部で、今、一番ホットな話題といえば「ステハニー☆林は嘘つきか否か」論争です。例のアレですね。ハガキも結構来てます。林（既に呼び捨て）に見せたら、返事が来ました。という訳で次回は「ステハニーからの手紙」です。

8月号のお詫びと訂正

P86 「ディア・フレンズ」のジャンルは「恋愛シミュレーション」です。
P86 POSIP → POSIT
P125 「RAYMAN」の発売日は7月下旬です。
P131 「PlayStation Preview創刊準備号トライアル係」のあて先は私書箱289号の誤りです。読者の皆様をはじめ、関係者各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

お便りください

隅田川漂流倶楽部では下記コーナーへの投稿をお待ちしています。

●読者のタコ部屋
●おはがき解放区
●浜町広告センター
●こんなところに有名人
●あなたのお悩みチャッカリ解決
●ゲーム症候群
●バカ周辺機器
●勝ち抜きPSマスコットキャラクター

●イラストアミーゴ（仮）

1枚のハガキにひとつのコーナーのみを書くこと。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を必ず明記して下さい。

イラストは官製ハガキかまたは同サイズの紙に黒ペンを使用して描くこと。鉛筆や薄墨は使わないで下さい。

採用者には抽選で編集部特製記念品を差し上げます。

また、新しいコーナーのアイディアも募集中。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱ The PlayStation編集部
隅田川漂流倶楽部 各コーナー係

ゲエム真理教

悩み事を言ってごらん、ボク。

うっ。隔週刊化のドサクサですっかりレギュラーコーナーになってしまったゲエム真理教の時間です。さー今回もはりきって真理を教えまくるぞう！　やけくそ。

熊ノ真理

●「鉄拳」の熊はとてもキュートでラブラブなのですが、パンチとかキックとかをするのがどうしても納得いきません。あまつさえ、**熊のくせに跳び蹴り**までするのを見たとき、僕の持っていたラブリーなイメージが粉々に砕けてしまいました。ショックで夜も寝られず結局徹夜で「鉄拳」やって、またラブリー熊タンのアンビリーバボーなアクションを目の当たりにしてはまたショックを受けて、という毎日です。あの熊は、どうしてこうも罪つくりなんでしょうか。（奈良県・若林道明）

どうでもいいけど「ラブリー熊タン」はやめなさい。

で、あの熊ですが、実はそんじょそこらの熊ではありません。そんじょそこらに熊がいるかどうかはともかく、あの熊は、かの大ボス、平八のペットなのです。平八といえばサリーちゃんのパパとの関係が気になりますが、ここでは触れないでおきましょう。

その平八の愛玩動物となればあなた、もう並の神経では務まらないことは想像に難くありません。愛玩されるにもかなりの気合が必要です。ふたりの間に何があったのかはさておき、結果的に跳び蹴り回し蹴りは当り前、クイックダッシュにジャンプ追い打ち攻撃、ひいては10連コンボ技まで会得してしまった熊。そんな彼の悲哀を感じ取ってあげて下さい。熊友達も一人減り二人減り……もはや彼のそばには喧嘩仲間の白熊しか……白熊って何だ、おい。

ライバル誌ノ真理

●『ザ・プレイステーション』と『プレイステーションマガジン』の**違いを教えて**下さい。どっちを買ったらいいのか迷ってしまう。

（兵庫県・岩井教司）

そこまで教えてやらんといかんですか。そうですか。ときに『電撃プレイステーション』とか『ハイパープレイステーション』とかも一応あるんですが、そのへんはいいですか。そうですか。

まず、あちらさんは――「あちらさん」とは『プレイステーションマガジン』のことです。あなたが今読んでいるのは『ザ・プレイステーション』です。分かってますか。大丈夫ですか。続けてもいいですか。

――あちらさんは、文章が縦に書いてあります。こっちは見ての通り、横書きですね。しらない人がいるかも知れませんが、日本語とは本来、縦に書く言葉です。ですので、日本人であることに誇りを持っている人は、あちらを読みましょう。

さて、残った皆さんは、日本人ではない方又は、日本人としての誇りを持てない日本人の方々ですね。結構結構。よけいな自尊心は生きていく上で邪魔になるだけです。人生泳ぐように生きましょう。

ええっと、何の話でしたっけ。そうそう。真面目に答えると、あちらさんの場合、想定読者層が小中高校生（多分）で、ウリは怒濤かつ手堅くまとめた新作ソフト情報である（多分）のに対し、こちらの想定読者層は高校・大学・社会人(含むOL)・奥様(含む未亡人)で、ウリは新作情報と企画読み物と「プレステ学園」の３本柱でやってます。イキナリ休載してるが。

まあ真面目な話（これぱっかですが）、ウチと『プレイステーションマガジン』さんに限らず、『電撃プレイステーション』さん、『ハイパープレイステーション』さんも、みんなそれぞれに特色を出して住み分けができてるんじゃないかなー、というのが私の思うところであります。もし「嘘つけー、みんな似たような雑誌やんけー」と思われるならば、それは我々の努力が足りないということですんで、叱咤激励お待ちしてます。……結局質問に答えてないような気もするけど、気にしない気にしない。

ワンポイント修行◐◐ゲエム用語編③◐◐

いいわけ【言い訳】「時間が足りなかった」が最もポピュラー。他に「絵描きが遅れて」「版権の問題で」など。また新世代機になって「開発ツールのトラブル」が勢力を拡大しつつある。
いし【石】（俗）ROM。
いしょく【移植】あるゲーム機のソフトを、他のゲーム機で遊べるようにしたもの。アーケードやパソコンのゲームを家庭用ゲーム機で遊べるようにすることが多いが、最近は家庭用ゲーム機どうしの移植も少なくない。
いしょくど【移植度】これが高いほど「元のゲームとそっくりそのまま」。たいてい高いほどいいということになるが、元のゲームの悪いところまでそのままだったりするので安心できない。だがバグをも完璧に再現するメーカーやそれで喜ぶマニアもいたりするので気が抜けない。
いた【板】（俗）CD-ROM。

集え!!まよえる者たちよ（出家不要）

なんかもう、腹くくってやっちゃうことになったんで、どしどし悩み送って下さい。恋の相談の場合は相手の写真も忘れずにね♥　何が「ね♥」だ。腹くくってとか書いたら腹減ったな。
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱
The PlayStation編集部
お寿司食べたいなあ係

ハニーにおまかせ！ ラブラブPS大作戦

BY ステハニー☆林

ステハニーの絵書きうた。

1.ボインが2つ ありました♪

2.パイ毛が4本生えてきて

3.みみず千匹 数の子天井

4.あっという間にステハニー☆

コンチワー、2週間のご無沙汰でした。ステハニーでーす。

今回から私のコーナーは、グーンとボリュームアップして1ページになったの。

そういうわけで今後ともよろしく、なーんて「女神転生」的な挨拶しちゃったけど。私も最近は、ThePlayStationさんのお陰で、少しゲームをやるようになったのよ。「女神転生」をやって目が点なんて、軽いジョークも言えるようになったし。女って結局男しだいなのよねぇ。

さて、記念すべき1ページ連載の第1回目は、私のこれまでの生いたちの巻〜ィ。

ステハニーことステハニー☆林は、横浜生まれの横浜育ち。だから、ハーフによく間違えられるのかもね。

実家は、根岸線沿線なのよ。根岸といっても、林家こぶ平や林家ペーの住んでいる根岸じゃないわよ。1987年7月16日はトニー谷が死んだ日、1549年7月22日はフランシスコ＝ザビエルが鹿児島に上陸した日、なんて記念日とか芸能人の誕生日なんかちっとも知らないんだから。ちなみに、林と林家も無関係。

そうそう、私の小さい頃の話だったわね。

生まれたのは、昭和○×年、お母さんの話によると、巨大児だったらしいわ。

お父さんは、ガッツ石松に似てるし、お母さんは、菅原洋一に似てるんだけど、私だけは、ナゼか観月ありさに似ているのよね。

まあ、人によって見方もそれぞれなんだけど……。

それで、その巨大児が、モダンバレーを始めたわけよね。ある発表会で「仔犬のワルツ」を踊ったんだけど、私は仔犬の役をやったわけ。

ところが、仔牛に間違えられて、ショックだったのよ。

今でも、そのことを思うと、大きな胸が傷むのよね。

で、バレーだけじゃだめだ！ということで、ピアノと歌を始めたのよね。

横浜は、美空ひばりを生んだ町なので、私も、その線を狙ったんだけど……。

お陰で、歌って踊れる広報担当として、社内じゃちょっと有名なのよ。

だからといって、会社で歌って踊りながら仕事をしているわけじゃないのよ。

でね、すくすく大きく育って、中学生になったんだけど、その頃ツッパリにあこがれてたのね。

それで、その当時、私はマッシュルームカットにしてたんだけど、そのヘアースタイルのままソリを入れてみたのよ。でも、なんか変だったわね。

今にして思えば、ずいぶん恥ずかしいわね。青春の恥はかき捨て、というやつね。

それから、清く正しく育って、今じゃ青山近辺でブイブイいわせてるわ。

そうそう、最近「ウィザードリィVII」をまじめにやってるのよ。広報担当としては、ちゃんとPRしなくちゃいけないと思うの。

編集部のKさんに夜遅くまで、手とり足とり習ってるのよ。

そのうちに他のことも教えてくれそうね、ふふふ……。

というわけで、今回はここまで。いけいけ、PS、GO！ GO！ PS、ハニーのフラッシュ！ でした。

小犬のワルツを踊るステハニー 6才

なんでも誌上相談室

ハニーのお暇なら来てよね！

ただのエッセイだけじゃつまんない、という読者のみなさんために、今回からステハニーのなんでも相談室を開設します。

日頃プレイステーションばかりやってる君、悩みがあったら、どしどしお姉さんにお手紙ちょうだいね。

例えば、ゲームにのめり込みすぎてオカマになってしまったとか、お父さんが金星人なのでコミュニケーションがうまくいかないとか、会社の社長が女装趣味で社員に女装を強要するとか、隣の家で飼っているメスのマントヒヒに恋してしまったとか、プレイステーションとプレイディアを間違って買ってしまい困っているとか、「ジャンピング・フラッシュ」のムームー星人に似ているといっていじめられるとか、みんな色々と悩んでると思うのよね。若いしね。

私だって、最近まであまりゲームやったことなかったので、あれこれと苦労しているもの。仕事が遅いといっては、上司にムチで叩かれるし、挙げ句の果てにサーカスに売り飛ばされてしまうし……。

そんな悩みや疑問をドーンを私にぶつけてね。プレイステーションに関するものも大歓迎よ。

私が、そんな悩みや疑問をイッキに解決して、スッキリさせてあげるわね。

あて先は、以下の場所よ。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク株式会社 ThePlayStation 編集部「ハニーのお暇なら来てよね」係まで。

イラスト by ステハニー☆林

NEW DISC LINE UP 新作スケジュール表

1995 7.14〜

新作ソフトと周辺機器の発売予定リストです。周辺機器欄のMはマウス、Cは対戦ケーブル、Nはネジコン、Tはマルチタップに対応していることを示し、①〜⑮の数字はメモリーカード使用ブロック数を表します。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
7月21日	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	3Dアクション（CD3枚組）	8,800円	—	94	95%
	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	サッカー	5,800円		92	?
	KING'S FIELD Ⅱ	フロム・ソフトウェア	3DRPG	6,300円	②	36	100%
7月28日	3×3 EYES〜吸精公主〜	エクシングエンタテイメント	アドベンチャー（CD2枚組）	7,300円	*	46	99%
	PHILOSOMA	ソニー・コンピュータエンタテインメント	NEOシューティング	5,800円	①	28	100%
	ドラゴンボールZ UltimateBattle22	バンダイ	対戦格闘	5,800円			100%
	ナイトストライカー	ビング	3Dシューティング	6,400円	①	103	100%
7月下旬	RAYMAN	Ubiソフト	アクション	5,800円	—	84	?
8月11日	GROUND STROKE	SPS	テニス	5,800円	①		99%
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	インタラクティブ・ムービー	4,980円（予）		83	99%
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	対戦格闘	5,800円（予）		82	99%
8月25日	ZERO DIVIDE	ズーム	対戦格闘	5,800円	①	41	99%
	ハイパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	サッカー	5,800円（予）	②		90%
8月下旬	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	シミュレーション	6,800円	M	78	?
	ときめきメモリアル〜forever with you〜 限定版	コナミ	シミュレーション	9,800円	M	78	?
8月未定	ウィザードリィⅦ〜ガーディアの宝珠	ソニー・コンピュータエンタテインメント／ソルトンソフトウェア	3DRPG	5,800円	④	73	90%
	ツァイトガイスト	タイトー	シューティング	未定		89	90%
	サラブレッドブリーダーⅡ Plus	ヘクト	シミュレーション	6,200円	⑤		95%
	対局将棋 極	ログ	将棋	6,800円	①		85%
9月14日	Jリーグサッカー プライムゴールEX	ナムコ	サッカー	5,800円	N	76	90%
9月29日	永世名人	コナミ	将棋	5,800円		104	?
9月上旬	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	パズル	4,900円（予）	M		60%
	V-Tennis	トンキンハウス	テニス	5,800円			85%
9月中旬	サンダーストーム＆ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	シューティング＆カーアクション（CD2枚組）	6,800円	①NM	158	70%
	信長の野望 覇王伝	光栄	歴史シミュレーション	6,800円			90%
9月下旬	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	野球	5,800円	①	98	80%
	The鬼退治〜目指せ!二代目桃太郎〜（仮）	日本一ソフトウェア	ボードゲーム（1〜4人）	5,800円（予）	①		80%
9月未定	EXECTOR	ARC SYSTEM WORKS	3Dシューティング	5,300円		88	99%
	宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2	アスミック	デジタルアニメーション	4,900円	①	102	85%
	豪血寺一族２（仮）	アトラス	対戦格闘	5,800円			90%
	★C1-CIRCUIT	インベックス	ドライブ	5,800円			10%
	井出洋介の麻雀家族	セタ	麻雀	6,500円	①		95%
	新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	3Dプロレス	5,800円（予）	⑮	53	90%
	BOXER'S ROAD	ニュー	スポーツ	5,800円	⑦	148	90%
	トワイライトシンドローム	ヒューマン	アドベンチャー	5,800円（予）		100	50%
	メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	アドベンチャー	5,800円			60%
	★ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	パチスロ	未定			50%
10月上旬	トータル・エクリプス TURBO（仮）	BMGビクター	3Dシューティング	5,800円（予）			80%
	EMIT Vol.1「時の迷子」	光栄	アニメーションドラマ	未定			80%
	EMIT Vol.2「命がけの旅」	光栄	アニメーションドラマ	未定			60%
	EMIT Vol.3「私にさよならを」	光栄	アニメーションドラマ	未定			60%
	三国志Ⅳ	光栄	歴史シミュレーション	未定			60%
10月下旬	ミラクルワールド	ウィザード	パズル＆クイズ	5,800円（予）			65%
	クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳	ソニー・ミュージックエンタテインメント	アドベンチャー／RPG	未定		146	50%
	フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク!（仮）	やのまん	シミュレーション／RPG	未定			50%
10月未定	★ただいま惑星開拓中!	アルトロン	シミュレーション／アクション	未定			?
	高野孟の世界地図の読み方（仮）	インサイダー	エデュテインメント	未定			?
	パーフェクト ゴルフ	セタ	ゴルフゲーム／データベース	7,900円	①		90%
	卒業Ⅱ ネオジェネレーション	リバーヒルソフト	育成シミュレーション	未定			30%
11月下旬	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	シューティング	未定			5%
	★NIGHT HEAD	サイトロンアンドアート	アドベンチャー	未定			?
	通天閣	ソニー・ミュージックエンタテインメント	シューティング	未定			50%
11月未定	オフワールド・インターセプター	BMGビクター	3Dシューティング	未定			60%
	TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜	ゼネラル・エンタテインメント	プレイング・ムービー・ゲーム	未定		26	50%
	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	テキストアドベンチャー	未定			25%
	ブルーシカゴブルース	リバーヒルソフト	推理アドベンチャー	未定			20%

*は専用メモリーカードを一枚用意することを推奨、★は初登場ソフトを示します。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
12月未定	天地無用!（仮）	エクシングエンタテイメント	アドベンチャー	未定			?
	東京ダンジョン	角川書店	RPG	未定		50	40%
	Break Thru!	翔泳社	パズル	未定			10%
	NINKŪ－忍空－	トミー	ピクチャーモーションバトル	5,800（予）			50%
	マクロス デジタルミッションVF-X（仮）	バンダイビジュアル	3Dシューティング	未定			20%
	PSシューティング（仮）	メディアエンターテイメント	シューティング	未定			10%
12月末	ディア・フレンズ	ビジュアルアーティストオフィス	恋愛シミュレーション	未定			20%
1995年夏	海底大戦争～IN THE HUNT～	エクシングエンタテイメント	シューティング	5,800円（予）			70%
	ヴァンパイア	カプコン	対戦格闘	5,800円	—		?
	ストリートファイターII ムービー	カプコン	インタラクティブ・ムービー	6,800円（予）			?
	幻想水滸伝	コナミ	RPG	未定			?
	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	シューティング	未定			?
	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」	日本クラリービジネス	サイエンティフィックデータベース	7,500円（予）			50%
	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	シミュレーション	5,800円		101	40%
	Metal Jacket	ポニーキャニオン	バトルシミュレータ	5,800円	②C		77%
1995年秋	パチンコ倶楽部	ISC	パチンコ	未定			20%
	KING of BOWLING	ココナッツジャパンエンターテイメント	ボーリング	5,800円（予）			50%
	Beyond the Beyond～遥かなるカナーン～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	未定			?
	ガボール・スクリーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	未定			?
	藤丸地獄変	ソニー・コンピュータエンタテインメント	シミュレーション／RPG	未定		96	?
	レイ・トレーサー	タイトー	カーチェイス	未定			30%
	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	占い	5,800円	⑤M		70%
	負けるな! 魔剣道2	データム・ポリスター	対戦格闘	5,800円			40%
	タイブレーク	バディ	テニス	未定	C		65%
	土器王紀	バンプレスト	アドベンチャー	未定			75%
	Extreme Power（仮）	プロファイア	3Dシューティング	未定			40%
1995年冬	TEAM 47 GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	3Dアクション格闘	未定			30%
	★エンジェル・グラフィティ（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	未定			30%
	東京SHADOW	タイトー	ムービーノベル	未定			30%
	怪獣戦記	プロデュース	RPG	未定			?
年内	行け! 稲中卓球部（仮）	アクレイムジャパン	未定	未定			?
	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	未定	未定			15%
	レボリューションX	アクレイムジャパン	ガンシューティング	未定			15%
	時空探偵DD～幻のローレライ	アスキー	推理アドベンチャー	6,800円（予）			50%
	ガンバード	彩京	シューティング	未定			20%
	日本の倶楽部（仮）	ズーメックス	ゴルフ	未定	M		?
	ハイパーツアー	スリーディ	シミュレーション	未定			?
	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	未定			?
	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ボードゲーム	未定			?
	オセロワールドII（仮）	ツクダオリジナル	テーブル	未定			25%
	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	RPG	未定			?
	Defcon 5	マルチソフト	3DRPG	未定			70%
1996年春	★アーク ザ ラッド2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	RPG	未定			?
	ZORK I	翔泳社	アドベンチャー	未定			10%
	★鉄拳2	ナムコ	対戦格闘	未定		22	0%
	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	育成シミュレーション	未定		24	15%
発売日未定	メルティランサー	BLAZE	育成シミュレーション	未定			10%
	3Dベースボール	BMGビクター	野球	未定			?
	GEX（ゲックス）（仮）	BMGビクター	アクション	未定			?
	ソーラー・エクリプス	BMGビクター	3Dシューティング	未定			?
	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター	RPG	未定			?
	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	フィッシング	未定			?
	★碁仙人（仮）	Jウイング	テーブル	未定			?
	FLY（仮）	MDBee	アドベンチャー	未定			?
	Not Treasure Hunter	アクティアート	アドベンチャー	未定			5%
	RPGツクール（仮）	アスキー	RPG作成ソフト	未定			?
	囲碁PS（仮）	アスキー	囲碁	未定			30%
	ダービースタリオンPS（仮）	アスキー	競馬シミュレーション	未定			30%
	ハイパー囲碁（仮）	アスク	囲碁	未定			30%
	サクセスストーリー（仮）	アルトロン	シミュレーション	未定			0%
	センター試験トライアルゲーム英語版	インサイダー	エデュテインメント	未定			?
	THE 11th HOUR～THE 7th GUEST II	ヴァージンインタラクティブ	アドベンチャー	未定			?
	ドラえもん（仮）	エポック	アクション	未定			?
	★FIFAサッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	サッカー	未定			?
	PGAツアーゴルフ'96	エレクトロニック・アーツ・ビクター	ゴルフ	未定			?
	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	アクション／アドベンチャー	未定			?
	ウイングコマンダーIII	エレクトロニック・アーツ・ビクター	フライトシミュレーション	未定			?
	ショックウェーブ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	未定			?

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格	周辺機器	掲載ページ	開発進行度
	ビューポイント	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	未定			?
	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	レース	未定			?
	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター	シューティング	未定			?
	ザ・タワー(仮)	オープンブック	シミュレーション	未定	④		?
	X-MEN	カプコン	対戦格闘	未定			?
	カジノスペシャル	ココナッツジャパンエンターテイメント	シミュレーション	未定			?
	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	スポーツ	未定			?
	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	シミュレーション	未定			?
	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト	パズル	未定	M		10%
	必殺パチンコステーション	サンソフト	パチンコ	未定			50%
	ファンタジックアドベンチャー(仮)	ジャレコ	アドベンチャー	未定			40%
	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	シミュレーション	未定			?
	★Jumping Flash/2～アロハ男爵大弱りの巻～(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3Dアクション	未定			?
	がんばれ森川くん2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	AIゲーム	未定			?
	対戦ケーブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	周辺機器	1,500円			?
	プリンセスメーカー3	ソニー・コンピュータエンタテインメント/ガイナックス	育成シミュレーション	未定			?
	マルチタップ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	周辺機器	未定			?
	レッドプラズム(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	3Dシューティング	未定			?
	スターフライトファンタジー(仮)	タイトー	シミュレーション	未定			?
	チャンピオンレスラーPS(仮)	タイトー	スポーツ	未定			25%
	RACE DRIVIN' a GO! GO!	タイムワーナーインタラクティブ	ドライブシミュレータ	未定	N		30%
	DX人生ゲーム(仮)	タカラ	ボードゲーム	未定			30%
	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	アクションシューティング	未定			20%
	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	未定	未定			20%
	チョロQ	タカラ	レース	5,800円(予)			40%
	PS版ファミスタ(仮)	ナムコ	野球	未定			20%
	ギャラクシアン3	ナムコ	3Dシューティングシミュレータ	未定	M		2%
	(新)リッジレーサー(仮)	ナムコ	3Dレーシング	未定	NC		4%
	麻雀ゲーム(仮)	ナムコ	麻雀	未定			70%
	Super301SQ.(スーパースクォードロン)(仮)	日本物産	フライトシミュレーション	未定			3%
	デットヒートロード(仮)	日本物産	レース	未定			5%
	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	フィッシング	未定			20%
	ZXE-D (ゼクシード)	バンダイ	対戦格闘	未定		87	5%
	バトル オブ…?(仮)	バンプレスト	シミュレーション	未定			?
	SuperRacer(仮)	ピーディー	レース	未定			?
	ハエ男のスターツアー(仮)	ピーディー	レース	未定			?
	ツアー オブ ユニバース	ビジネスデザイン	パズル	未定			?
	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	アクション/アドベンチャー	未定			?
	オーガリアン—亜人伝—	ビジュアルアーティストオフィス	RPG	未定			?
	猿田彦の暗号	フォーツーツー	RPG	未定			?
	POSIT	プレイアベニュー	テーブル	未定			5%
	大地の子供達～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	RPG	未定			?
	ゼロヨンチャンプ PLUS(仮)	メディアリング	レース	未定			3%
	フォーチュンクエスト(仮)	メディアワークス	ボードゲーム	未定			10%
	★スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定	未定			?
	★アルナムの翼(仮)	ライトスタッフ	RPG	未定			?
	ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	RPG	未定			?

フォロー&フォロー

今回から日本橋BANKER'S倶楽部に代わり、このコラムでスケジュール表に書ききれない最新情報を掲載していきたいと思います。よろしく。

＊

・「ときめきメモリアル」(コナミ)が8月下旬発売に延期。

＊

・「ストリートファイター リアルバトル オン フィルム」「学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!」(カプコン)の発売日が8月11日に決定。

＊

・「Defcon 5」(マルチソフト)

イギリス生まれのSF・3 DRPG。メインの3 DRPG以外にも、リアルタイム進行にして同時に複数のパーティを操縦する、かなりシミュレーション的な要素もある模様。また高射砲(!)で迫り来る敵を撃ち落とすシューティングゲームも入っていたりして、かなりのボリュームになると思われる。年内発売を目指して現在日本語ローカライズが急ピッチで進行中。

＊

・「アルナムの翼(仮)」(ライトスタッフ)

PCエンジンで大ヒットした「アルナムの牙」の続編。作画はもちろん「エメドラ」でおなじみの木村氏。詳しくは次号で。

＊

・「宝魔ハンターライムSpecial Collection vol. 2」(アスミック)

予定価格5,800円から4,900円に価格が下方修正。

＊

・「ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター」(フォーラム)

実機を細部にいたるまで徹底的にシミュレートし、このソフト一つで実地の攻略法まで学べるものになる予定。

＊

・「EMIT」(光栄)は発売予定を変更し3部作そろって同時発売になる予定。

＊

・[バップ]がゴルフゲームを制作中。コース状況やクラブのスイング法などに非常に凝った、極めてシミュレーション色の強いものになるようだ。ゴルフマニアは期待して待て。

＊

・[エレクトロニック・アーツ・ビクター]の一連の移植作品の中では、「アローン・イン・ザ・ダーク2」が最初に発売されそう。

＊

・[BLAZE]は、「メルティランサー」に続き、来年2作を発売予定。

＊

・[エクシングエンタテイメント]は来年以降、ほぼ月イチペースでPSソフトを発売していく予定。

＊

・すべりこみ情報/ テクノソフトが「REVERTHION」という対戦型3Dシューティングを11月発売予定だ。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表に名前・住所・生年月日・希望するプレゼントの番号と商品名を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。またプレイステーションに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入して下さい。その際、数字を1つのマスに1字のみ、コンピュータが読み取れるように、はっきりとわかりやすく書いて、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が08の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左から入れてください。

1 性別　1 男性　2 女性

2 年齢※
※1桁の場合は、左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 短大・専門学校生
05 大学・大学院生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

4 現在所有しているプレイステーションソフトの本数は?
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は?(5つまで)
01 The スーパーファミコン
02 電撃スーパーファミコン
03 マル勝スーパーファミコン
04 ゲーメスト
05 ファミコン通信
06 月刊ファミコン通信
07 Vジャンプ
08 ファミリーコンピュータマガジン
09 ゲームウォーカー
10 セガサターンマガジン
11 サターンFAN
12 PlayStation Magazine
13 HYPERプレイステーション
14 電撃プレイステーション
15 プレイステーション通信
16 覇王
17 GAME ON
18 寿限無
19 The Play Station
20 その他

6 おもしろかった記事を、表1からあげてください(5つまで)。

7 おもしろくなかった記事を、表1からあげてください(5つまで)。

8 あなたが持っているハードを表2からあげてください(5つまで)。

9 あなたが購入を予定しているハードを表2からあげてください(5つまで)。

10 これから買いたいと思っているプレイステーションのゲームを表3から選んで答えてください(3つまで)。

表1 7/28号記事名

001 特集 徳中の野望
002 鉄拳2
003 ヒロインドリーム
004 Tokyo Incest Zoo
005 PHILOSOMA
006 KING'S FIELD II
007 ZERO DIVIDE
008 3×3 EYES〜吸精公主〜
009 東京ダンジョン
010 新日本プロレスリング闘魂烈伝
011 ゲーム業界職人列伝
012 Ending Express
013 Ending Express Super Seat
014 光栄参入でPS・SLGが変わる
015 ゲーマー生活向上委員会
016 土器王紀への誘い
017 ウィザードリィVII〜ガーディアの宝珠
018 Jリーグサッカー プライムゴールEX
019 ときめきメモリアル〜forever with you〜
020 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
021 学校のコワイうわさ 花子さんが来た!!
022 RAYMAN
023 ZXE-D
024 エグゼクター
025 Jリーグ 実況 ウイニングイレブン
026 サイバーウォー
027 藤丸地獄変
028 燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER
029 トワイライトシンドローム
030 ぱいるあっぷまーち
031 宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2
032 ナイトストライカー
033 永世名人
034 対戦ケーブルはエライのか?
035 ゲームスクール 職人への道 Vol.1
036 隅田川漂流倶楽部
037 ゲエム真理教
038 ハニーにおまかせ!
039 アーク ザ ラッド
040 機動戦士ガンダム
041 エースコンバット
042 Falcata〜アストラン・パードマの紋章〜
043 実況パワフルプロ野球'95開幕版
044 麻雀厳流島
045 くるりんPA!
046 アクアノートの休日インタビュー
047 九龍城探訪シナリオライターインタビュー
048 めざせ Jウェルター!
049 鉄拳コンテスト発表
050 海外ゲーセン事情(L.A.ダウンタウン編)
051 炎のJumping Flashアワー
052 PS CLIPPERS
053 WWW(World Wide Wind)
054 PS REVIEW
055 HIGH-TECH JUNKY
056 PS CHART
057 INFOSTATION DEPT.
058 PS PEOPLE
059 付録 PSオールゲームカタログ

表2 ハードリスト

01 プレイステーション
02 ファミコン
03 スーパーファミコン
04 メガドライブ
05 メガCD
06 PCエンジンシリーズ
07 NEO・GEO
08 NEO・GEO CD
09 3DO
10 セガサターン
11 PC-FX
12 PC-98シリーズ
13 Macintosh
14 DOS/V
15 ウルトラ64(仮)
16 その他

表3 プレイステーションソフト

001 RPGツクール(仮)
002 アローン・イン・ザ・ダーク2
003 行け!稲中卓球部(仮)
004 囲碁道場
005 井出洋介の麻雀家族
006 インディカー レーシング
007 ヴァンパイア
008 ウィザードリィVII 〜ガーディアの宝珠
009 ウルフファング
010 永世名人
011 エイリアントリロジー
012 Extreme Power(仮)
013 エグゼクター
014 X-MEN
015 EMIT Vol.1「時の迷子」
016 EMIT Vol.2「命がけの旅」
017 EMIT Vol.3「私にさよならを」
018 オーガリアン—亜人伝—
019 おーちゃんのお絵かきロジック
020 オフワールド・インターセプター
021 怪獣戦記
022 海底大戦争〜IN THE HUNT〜
023 カジノスペシャル(仮)
024 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!
025 ガボール・スクリーン
026 カラーズメニマ(仮)
027 ガンバード
028 がんばれ森川くん2号
029 機動戦士ガンダム
030 ギャラクシアン3
031 KING OF BOWLING
032 KINGS FIELD II
033 クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳
034 GROUND STROKE
035 クリーチャー・ショック
036 競馬最勝の法則'95
037 幻想水滸伝
038 豪血寺一族2(仮)
039 サイバーウォー
040 The 11th HOUR〜The 7th Guest II
041 The 鬼退治〜目指せ!二代目桃太郎〜(仮)
042 サクセスストーリー(仮)
043 3×3 EYES〜吸精公主〜
044 ザ・タワー(仮)
045 サラブレッドブリーダー II Plus
046 猿田彦の暗号
047 三国志IV
048 サンダーストーム&ロードブラスター
049 Jリーグサッカー プライムゴールEX
050 Jリーグ 実況 ウイニング・イレブン
051 時空探偵DD〜幻のローレライ
052 四柱推命ピタグラフ
053 蜃気楼回廊
054 新日本プロレスリング闘魂烈伝
055 (新)リッジレーサー(仮)
056 Super301SQ.(スーパー301スクォードロン)
057 Super Racer(仮)
058 スターフライトファンタジー
059 ストリートファイター II ムービー
060 ストリートファイター リアルバトルオンフィルム
061 SPACE 2109(仮)
062 3Dゴルフ(仮)
063 ZXE-D
064 ZERO DIVIDE
065 ゼロヨンチャンプPLUS(仮)
066 センター試験トライアルゲーム英語版
067 ZORK I
068 卒業II ネオジェネレーション
069 ダービースタリオンPS(仮)
070 対局将棋 極
071 大地の子供達 マーセルヴァの杖
072 タイブレーク
073 高野孟の世界地図の読み方
074 黄昏の国へのオード(仮)
075 TEAM 47 GOMAN
076 ツァイトガイスト
077 ツインビーヤッホー! DELUXE PACK
078 通天閣
079 ディア・フレンズ
080 Tokyo Insect Zoo
081 デッドヒートロード(仮)
082 Defcon 5
083 デモリションマン
084 東京SHADOW
085 東京ダンジョン
086 TOKYO/2020
087 トータル・エクリプス
088 土器王紀
089 ときめきメモリアル〜forever with you〜
090 ドラえもん(仮)
091 ドラゴンボールZ Ultimate Battle22
092 トワイライトシンドローム
093 日本の倶楽部(仮)
094 信長の野望 覇王伝
095 バーチャ麻雀(仮)
096 バーチャルリモコン(ヘリパート1)
097 パーフェクトゴルフ
098 ハイパーツアー
099 HYPERフォーメーションサッカー
100 ぱいるあっぷ・まーち
101 ハエ男のスターツアー(仮)
102 パチスロ(仮)
103 パチンコ倶楽部
104 バトル オブ…?(仮)
105 PSシューティング(仮)
106 必殺パチンコレクション
107 Beyond the Beyond〜遥かなるカナーンへ〜
108 ヒロイン・ドリーム
109 フィッシュ・アイズ
110 V-Tennis
111 PHILOSOMA
112 フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク!(仮)
113 フォーチュンクエスト(仮)
114 藤丸地獄変
115 FLY(仮)
116 プリンセスメーカー3
117 ブルーシカゴブルース
118 ブルーフォレスト物語(仮)
119 Break Thru!
120 宝魔ハンターライムSpecial Collection Vol.2
121 BOXER'S ROAD
122 POSIT
123 ポポロクロイス物語
124 マクロス デジタルミッションVF-X(仮)
125 負けるな!魔剣道2 決めろ!妖怪総理大臣
126 マジカルワールド
127 メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!
128 メタルジャケット
129 メルティランサー
130 矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」
131 LIPROS
132 レイ・トレーサー
133 RACE DRIVIN'a GO! GO!
134 レボリューションX
135 ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ

アーク ザ ラッド
機動戦士ガンダム
エースコンバット
Falcata〜アストラン・パードマの紋章
実況パワフルプロ野球'95開幕版
麻雀厳流島
くるりんPA！

RPG

アーク ザ ラッド

発売して2週間が経ち、すでに感動のエンディングを迎えた人もかなりいることだろう。今回は、簡単に通り過ぎてしまいがちな序盤に出てくる、様々なコトやモノなどを詳しく解説するので、思い出にひたってね。

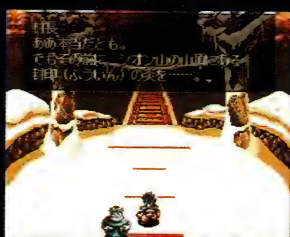
■発売中
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■5,800円

物語を大いに盛り上げるバイプレーヤーたち

名映画に必ず名脇役がいるように、このゲームには味のある主役以外の人物が何人も登場する。今回は序盤に登場する、その脇役たちを紹介しよう。

彼らはアークの味方なのか敵なのか、一目瞭然の場合もあれば、怪しげな場合もある。セリフを基に、その人物像がどういうものかを探ってみた。

村長

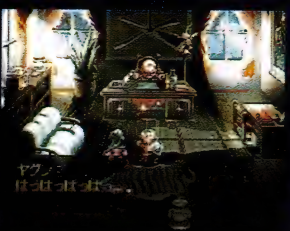
神官の娘であるククルをそそのかして、精霊山の封印を解かせてしまう。つまり、この物語の根本のきっかけを作った人物。アンデル大臣と裏でつながっているらしい。

ゲーム冒頭にククルとともに登場する村長。とぼけた風貌だが巨悪につながっている？

アンデル大臣

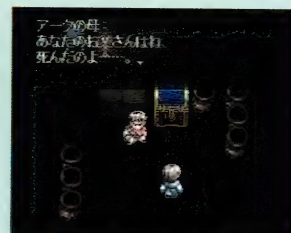
国王を補佐しているが、国の政治を実質的には動かしていると思われる人物。アークたちに対してはかなり冷たい態度で接してくる。自分の部屋で怪しげな行動をしていることが多い。

王とアークの間で交わされた会話を、自分の部屋で何者かに報告しているところ

ヤグン将軍

ミルマーナ軍事政権の長。笑うサルをペットにしている。アークたちを子供だからといってバカにし、トヨーケの森に行かせてくれない。軍人なのにモンスターとも仲良しらしい。

アークたちをバカにして、机に突っ伏して笑っているところ。サルも一緒に笑う。

アークの母（ポルタ）

息子のことをいつも心配している母親。アークが出発する際には、様々なアイテムやアクセサリーをくれる。冒険の途中で家に寄ると薬草をくれる。夫と息子に旅に出られて寂しそう。

アークに家を出ていってほしくないため、ついウソを言ってしまうお母さん。

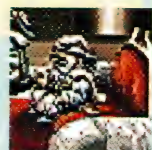
アークの父（ヨシュア）

10年前の大雪の日に出ていってしまった父親。セピア色の回想シーンでしかその姿を見られない。

乗組員（チョピン）

王がアークに使わせてくれる飛行船の乗組員。出発前に質問をすることによって、アドバイスをもらえる。

スメリア国王

アークが不思議な力を発揮してモンスターを退治したと聞きつけて、重大な使命を頼もうとアークを城に呼び出した。王はアークのことを信頼しているようだが、大臣がことごとく反対に回る。

恵みの精霊

物語の重要な部分で登場する精霊たち。ミルマーナのトヨーケの森では恵みの精霊に出会う。恵みの精霊はアークに父親がなぜ失踪したのかを教えてくれる。そして、今後のアークがどうすればいいかも指示してくれる。この他にも物語にはたくさんの精霊が登場する。

冒険に役立つアクセサリーとアイテム

アクセサリーやアイテムを入手できるのは、モンスターを倒したとき、宝箱を開けたとき、それに出会った人物から思いがけずもらえるとき。まれに、拾ったりすることもある。道具屋やショップなどはこのゲームには出てこないので、探さないように。
また、特別な条件のときに特別なグッズが手に入る場合もある。いわゆるウラ技。一度クリアした人も探してみよう。

アクセサリー

アクセサリーは、装備するとキャラクターの能力がアップするグッズ。装備している間は効力が持続する。また、それぞれのキャラクター専用のものも存在する。ここではチョンガラと出会う前までに入手できるものを紹介しよう。

カイザーグローブ
物を投げる能力がレベル1になる。

勇者の証
アーク専用。行動するごとにMPが回復する。

長老のはちまき
攻撃が敵に当たりやすくなる。強いキャラ用に。

まにあわせのくつ
ジャンプの能力がレベル1になる。

まがいの像
敵の攻撃を避けやすくなる。弱いキャラ用に。

アーマーストーン
防御力が10%アップする。虚弱体質のキャラへ。

魔法のカード
魔力が10%アップ。ポコかククルに持たせよう。

当て方の絵巻
攻撃が非常に敵に当たりやすくなる。

ロマンシングストーン
どんな効果があるか分かっていない石。

アイテム

アイテムにはいろいろな効能のものがある。敵を間接的に攻撃したり、キャラクターの能力を一時的に上げたり、敵モンスターの能力を下げたり、ダメージや毒などの治療をしたり。ほとんどが敵モンスターを倒したときや、宝箱を開けたときに出現する。各モンスターがどんなアイテムを出すかは決まっているので、ほしいアイテムがある場合は、バトルステージにわざといくという手もある。
ほとんどのアイテムは魔法と同じ効果があるので、使うときにMPを消費するか、アイテムを一つ失うかを選択することになる。

石
敵にぶつけてある程度のダメージを与える。

聖水
毒に冒された体を治せる。結構大事。

みなぎる果実
レベルアップすることができる。

攻撃瓶
一時的に攻撃力を高めることができる。

小さい爆弾
爆発して敵にダメージを与える。

ルウの薬
しびれを取り除くことができる。

復活の薬
戦闘不能キャラクターを復活させる。

薬草
HPを20ポイント回復することができる。

苦い葉
一時的に防御力を高めることができる。

ねばねば
敵の素早さを下げることができる。

大きい爆弾
小さい爆弾より効果がある爆弾。

しびれるリンゴ
敵をしびれさせて動きを止めることができる。

回復果物
HPを60ポイント回復することができる。

毒薬
毒を振りまいて敵を攻撃する。

痛烈なハリ
封じられた魔法が使えるようになる。

目つぶしの草
振りまいて敵の目を見えなくすることができる。

眠り玉
敵に投げつけて眠らせることができる。

やる気ゼリー
やる気のない状態を元に戻すことができる。

こんな効果が現れる

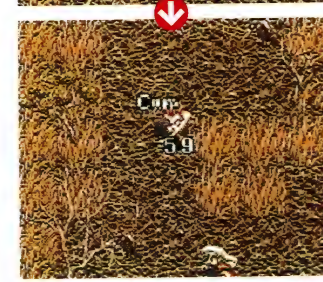
アイテムを使用したときや、アクセサリーを装備していた場合の様子をここで見せよう。
まずは「石」。離れた所から敵にダメージを与えられる。１ターンで敵のそばまでいけない場合でも攻撃することができる。
次は「回復果物」。これはHPが60も回復する。HPのMAXが60以上になるのは中盤以降なので、最初のうちはもったいない。
最後にアクセサリーの「まがいの像」を装備したときの写真。敵の攻撃をうまく避けている。

石

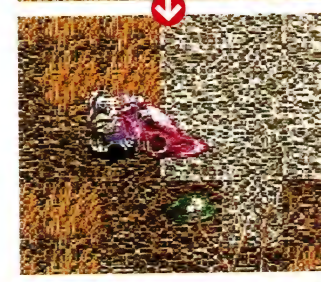
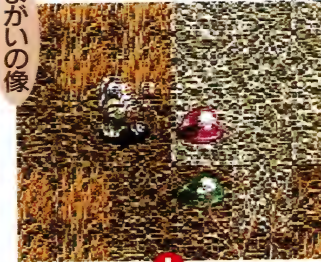
アークがグリーンスライムに向かってアイテムの「石」を投げた瞬間。

グリーンスライムぐらいなら一撃で倒せる。近づかなければ反撃されないという利点も。

回復果物

トッシュに「回復果物」を与えたところ。このように高々と掲げる。

HPが60も回復するので、かなりレベルアップした後でもHPが満タンになる。

まがいの像

ゴーゲンが「まがいの像」を装備して、アシッドスライムの横にいると……。

アクセサリーの効果があって、見事に攻撃を避けることができた。

SCEより／「アーク ザ ラッド」の続編が、来年の春に出るのじゃ。第1部のセーブデータが持ち越せるぞい。でも、どういうふうに第2部のストーリーとからむかは、な・い・しょ♡（ステハニー☆林）

バトルステージの楽しい過ごし方

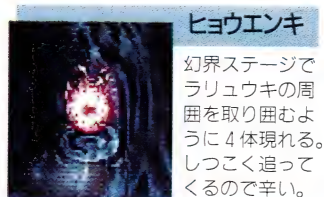
バトルステージには２種類ある。イベント的に突然始まったり、自ら乗り込んでいったにしても、敵を全滅させると、もう２度とモンスターは現れなくなるタイプ。そして、いつ行っても戦うことのできるフリーバトルタイプ。

物語の序盤では、この２種類のタイプがほぼ交互に現れる。ところが、ミルマーナに渡ると、フリーバトルのできる場所が増えて、いけばいくほどレベルアップさせることができるようになる。

フリーバトルエリアで何度も戦えば、各キャラクターの戦い方の個性が分かってくる上、レベルアップしていくので、戦闘がだんだん楽になっていく。十分レベルアップしてから次のストーリーに進むのが、エンディングへの近道。

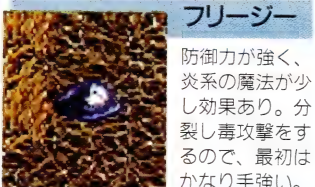
モンスター名鑑

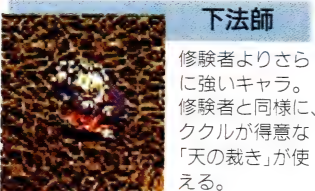
アーク一行がスメリアを飛び立ってから、再度スメリアに戻り、その後さらに次の国に飛び立つ前までに登場するモンスターを全て紹介する。

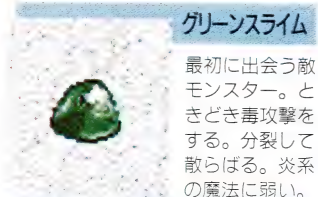
それぞれのモンスターがどんな動きをするか、毒は持っているのか、魔法は使えるのかなどを紹介したので、参考にしてバトルに勝利してほしい。

ヒョウエンキ

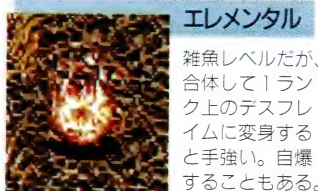
幻界ステージでラリュウキの周囲を取り囲むように４体現れる。しつこく追ってくるので辛い。

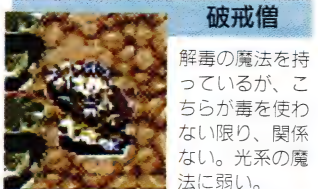
ラリュウキ

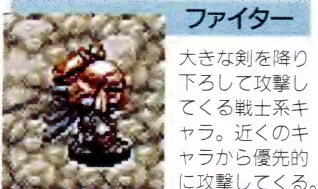
幻界ステージのボス。手の中にはゴーゲンが捕らえられている。いきなり魔法で先制攻撃を仕掛けてくる。

フリージー

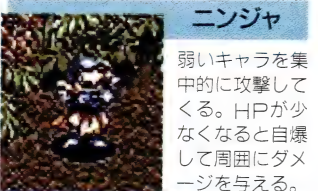
防御力が強く、炎系の魔法が少し効果あり。分裂し毒攻撃をするので、最初はかなり手強い。

下法師

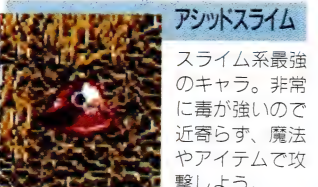
修験者よりさらに強いキャラ。修験者と同様に、ククルが得意な「天の裁き」が使える。

グリーンスライム

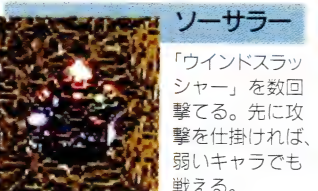
最初に出会う敵モンスター。ときどき毒攻撃をする。分裂して散らばる。炎系の魔法に弱い。

エレメンタル

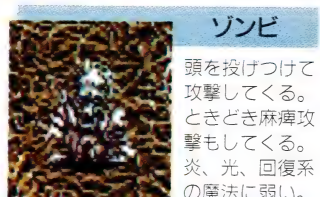
雑魚レベルだが、合体して１ランク上のデスフレイムに変身すると手強い。自爆することもある。

破戒僧

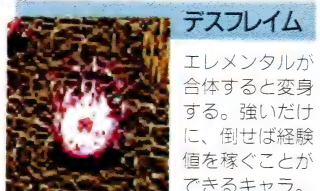
解毒の魔法を持っているが、こちらが毒を使わない限り、関係ない。光系の魔法に弱い。

ファイター

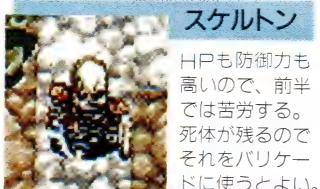
大きな剣を降り下ろして攻撃してくる戦士系キャラ。近くのキャラから優先的に攻撃してくる。

ニンジャ

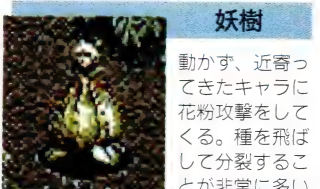
弱いキャラを集中的に攻撃してくる。HPが少なくなると自爆して周囲にダメージを与える。

アシッドスライム

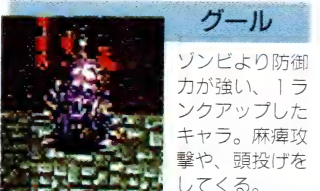
スライム系最強のキャラ。非常に毒が強いので近寄らず、魔法やアイテムで攻撃しよう。

ソーサラー

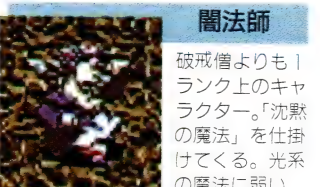
「ウインドスラッシャー」を数回撃てる。先に攻撃を仕掛ければ、弱いキャラでも戦える。

ゾンビ

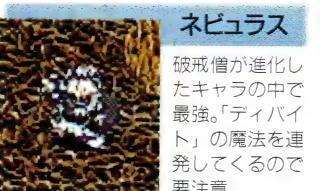
頭を投げつけて攻撃してくる。ときどき麻痺攻撃もしてくる。炎、光、回復系の魔法に弱い。

デスフレイム

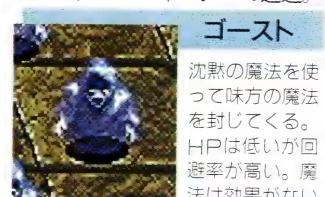
エレメンタルが合体すると変身する。強いだけに、倒せば経験値を稼ぐことができるキャラ。

スケルトン

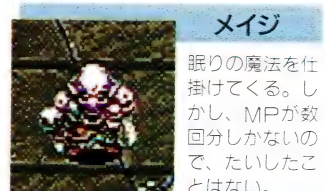
HPも防御力も高いので、前半では苦労する。死体が残るのでそれをバリケードに使うとよい。

妖樹

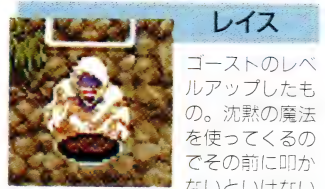
動かず、近寄ってきたキャラに花粉攻撃をしてくる。種を飛ばして分裂することが非常に多い。

グール

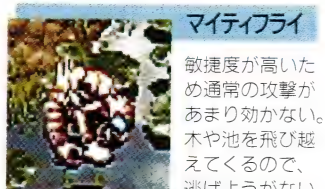
ゾンビより防御力が強い、１ランクアップしたキャラ。麻痺攻撃や、頭投げをしてくる。

闇法師

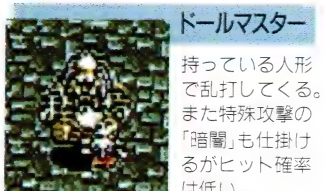
破戒僧よりも１ランク上のキャラクター。「沈黙の魔法」を仕掛けてくる。光系の魔法に弱い。

ネビュラス

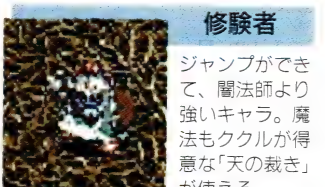
破戒僧が進化したキャラの中で最強。「ディバイト」の魔法を連発してくるので要注意。

ゴースト

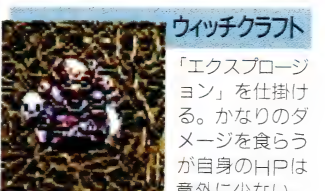
沈黙の魔法を使って味方の魔法を封じてくる。HPは低いが回避率が高い。魔法は効果がない。

メイジ

眠りの魔法を仕掛けてくる。しかし、MPが数回分しかないので、たいしたことはない。

レイス

ゴーストのレベルアップしたもの。沈黙の魔法を使ってくるのでその前に叩かないといけない。

マイティフライ

敏捷度が高いため通常の攻撃があまり効かない。木や池を飛び越えてくるので、逃げようがない。

ドールマスター

持っている人形で乱打してくる。また特殊攻撃の「暗闇」も仕掛けるがヒット確率は低い。

修験者

ジャンプができて、闇法師より強いキャラ。魔法もククルが得意な「天の裁き」が使える。

ウィッチクラフト

「エクスプロージョン」を仕掛ける。かなりのダメージを食らうが自身のHPは意外に少ない。

ヒジョーにキビしいフリーバトル

物語が進むにつれて、敵モンスターはだんだん強くなる。ところが、ミルマーナから戻ったときにいけるようになっている2カ所のフリーバトルエリアでは、急に強い敵キャラが登場することになる。その2カ所がどんなところか、紹介しよう。

カラガン平野

スライム系のモンスターが3種類と、エレメンタルがいる。グリーンスライムはともかく、フリージーとアシッドスライムは、分裂するわ、毒攻撃をしてくるわで大変。ミルマーナから戻って、すぐにいったりすると簡単に全滅するだろう。ここのエレメンタルは、合体してデスフレイムになる。

エレメンタル6体が全て合体してデスフレイム3体になると、かなりの強敵になる。

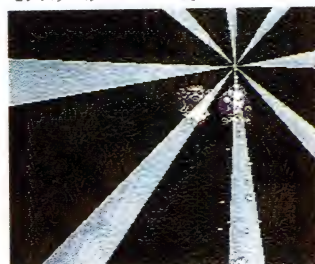
スライムの見本市のようなステージ。すべての強さのスライムを見ることができる。

クイナの丘

8種類のモンスターが集合している。これから後半に出てくるモンスターを紹介してくれるような雰囲気のステージ。破戒僧系とメイジ系のモンスターの全てのレベルが集まっている。

レベルの高いモンスターはどんどん魔法を使ってくるし、直接攻撃でも相当のダメージを食らう。ここに来る前には必ずセーブしておいたほうがいいだろう。最初に来られるようになった段階では、ほぼやられてしまう。

このステージが役立つのはかなりレベルアップしてから。強い敵が多いので、経験値稼ぎには最適なステージとなる。

いきなり、こんなすごい魔法をかましてくるモンスターがゴロゴロいる。

見た目はコルボ平原とあまり変わらないが、強そうなモンスターがたくさん見られる。

こんな戦い方をしよう

弱いうちは、バトルステージでちょっとした工夫をしないとやられてしまうことが多い。強くなるまでの戦法がこれだ。

フォーメーションが大事

仲間が増えてくると隊列を組んで戦うようになるのだが、そのときにフォーメーションの形が問題になってくる。

ポコやククルの回復系の魔法が全員に届くように進んでいくのがグー。そして進んでいく方向には、アークやトッシュなどのような攻撃系のキャラクターを立てよう。

ただし、魔法をかける敵キャラがいるときは、あまりみんなが集中するのも考えもの。全員一緒に眠らされたりするからだ。

こんなふうにバラバラだと、個別に攻撃され、やられる可能性が高い。

このようなフォーメーションを組んで、魔法が全員に届くようにしておこう。

敵の後ろへ回れ

敵を前から攻撃すると反撃を食らう。攻撃するときは背後か横からにしよう。前から攻撃する場合は反撃を食らわない魔法攻撃だ。

このように前から攻撃すると、後で怖いことになるんだけど……。

やっぱり！ 反撃されてしまった。横から攻撃することもできるのにねぇ。

きちんと後ろに回って攻撃するのがエチケットというものなのさ。

アークに関する投稿を募集します

たくさんの魅力的なキャラクターが登場するこのゲーム。熱狂的ファンも大勢誕生したのでは？

そこで、アークに関する投稿を何でも募集します。アークやククル、ちょっとした脇キャラクターなどの、イラストはもちろん（ラストボスとかエンディング近くのものは送っても載せられないから注意）、ゲームの感想や、第2部で実現してほしいこと（ストーリーがらみだと発表できないこともあるから、システム的なことがいいかも）など。キミたちの意見をどんどん制作者にぶつけよう。

また、アークのタイムトライアルも実施します。ルールは簡単。できるだけ短時間でクリアするだけ。ラストボス直前のセーブ画面から、ラストボスを倒すまでをVHSビデオに録画して送って下さい。上位入賞者には豪華商品を検討中。

お便り、ビデオともあて先は、
〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク(株)
THE PLAYSTATION 編集部
「感激！ アーク ザ ラッド」係

3Dポリゴンシューティング

機動戦士ガンダム

「ガンダム」を買って自分がニュータイプではない、と痛感してしまった人に贈る攻略。オールドタイプでもニュータイプと互角に戦えるように、ステージ7以降の宇宙での戦いを2つのパートに分けて攻略していく。

■発売中
■バンダイ
■6,800円

感覚を研ぎ澄ますだけではニュータイプにはなれない

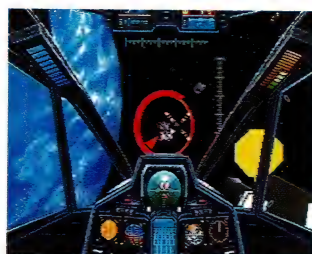
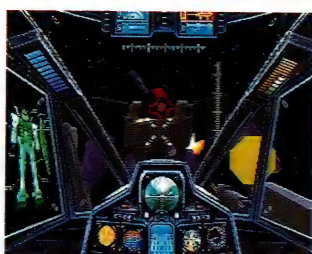
まずはゲーム後半の宇宙空間での基本的な戦い方を、ザコモビルスーツとボスモビルスーツの2つにわけて紹介していく。

どちらもそれほど難しいことはないので、すぐに覚えられるはず。さらにこれらのテクニックは序盤戦でも有効に使えるものが多い。覚えたら最初から試してみよう。

苛酷な戦場を戦い抜く技術を教える。

ザコモビルスーツとの戦い方

宇宙空間で戦うことになるザコモビルスーツは、ほとんどがリック・ドム。攻撃パターンは地上で戦ったときと同じく遠距離のバズーカと近距離のヒートサーベルの2種類。一見強敵のように見えるが、ステージ7に来る頃にはガンダムもパワーアップして強くなっているので、ビームライフル3発で破壊することができる。

ザコとの戦いで気を付けるのは、以下の3点。まずシールドは常に出しておき、攻撃する時にしか外さないということ。次に一度ロックオンした敵は必ず息の根を止めてしまうこと。最後にあまり移動はせず、なるべくその場で迎え撃つ。この3点を守れば、ザコに対してはかなり有利に戦える。

宇宙にでると3発で倒せるリック・ドム。

1機に攻撃を集中して確実に倒す。

シールドでの防御は基本中の基本。

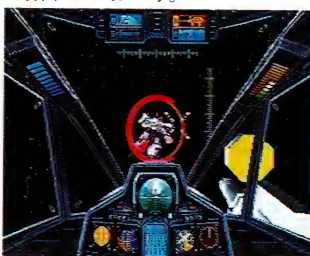
勝利への絶対条件

1. シールドを外すのは、攻撃する一瞬のみ。
2. ロックオンした敵は、必ず息の根を止める。
3. なるべく移動せず、その場で戦う。

ボスモビルスーツとの戦い方

後半のステージに登場するボスモビルスーツはどれも攻撃力が高く、慣れないうちはあっという間に倒されてしまう場合が多い。

ここでは、どのボスキャラにも通用する基本的な攻撃パターンを紹介していく。

まずボスと戦うにはそれ以外のザコを排除して、ボスに集中して戦える空間を作り出さなければならない。ホワイトベースから通信が入ったら、ボスが戦闘宙域に到着するまえになるべく多くのザコを始末しておこう。

まずはザコモビルスーツを排除する。

次にボスとの戦い方。ボスはみな高い攻撃力を持つ武器を所有している。何回もシールドで攻撃を受けると、あっという間に破壊されてしまう。それを避けるため、R1ボタンと左右の方向キーを使う水平移動で、シールドを用いずに避けていくことが大切になる。ただし、水平移動中もシールドは常に出しておかなくてはならない。攻撃するときはシールドを一瞬だけ下げて攻撃する。常にシールド防御する点はザコの対処法と変わりはない。だが、なるべくシールドに攻撃を受けない、という点がザコとの戦い方との違いだ。

あと、バズーカはボス専用の武器と思ってもらっていい。ボスが登場したら、慎重に狙って全弾撃ち込んでおくこと。

なるべくシールドに攻撃を受けない。

落ち着いて攻撃を繰り返せばどんなボスでも必ず倒すことができる　あきらめるな！

勝利への絶対条件

1. ボスと戦う前にザコはすべて倒しておく。
2. 敵の攻撃は水平移動で、受けずに、避ける。
3. バズーカはボスキャラに全弾撃ち込む。

ステージ7〜10 ボスキャラ完全撃破テクニック

宇宙にでたガンダムを待ち受ける強敵のボスたち。

ここではそれぞれのボスモビルスーツの行動パターンを解析し、最良の攻撃パターンを紹介していく。前述したボス用の基本パターンを踏まえて戦えば、かなり楽に戦えるはずだ。

一年戦争終結まではまだまだ厳しい道のりだが、ガンダムと自分の腕を信じて最後まで戦い抜くしかない。

STAGE 7 高機動モビルアーマー＝ビグロ

ビグロは高機動と呼ばれるだけあって、移動速度が速く、遠距離ではメガ粒子砲、接近戦では両腕のアームで直接攻撃をしてくる。この直接攻撃はダメージが大きいので、目の前にきたらすかさず水平移動で左右に逃げること。この攻撃をシールドで直接受けてしまうと、シールド自体の耐久力がガタ落ちしてしまう。

まず出現したらすぐにロックオンし、遠距離攻撃時を狙ってバズーカを全弾撃ち込む。向こうの攻撃が届く前にこちらはシールドで防御が可能だ。次に、ビグロとは中間距離をキープして、ビームライフルで牽制する。直接攻撃をかけてきたら、シールド防御をしながら水平移動でかわして後ろに後退するところにビームライフルをありったけ叩き込む。これの繰り返しで、かなり楽に倒せる。

遠くにいるときにビシビシ撃つ

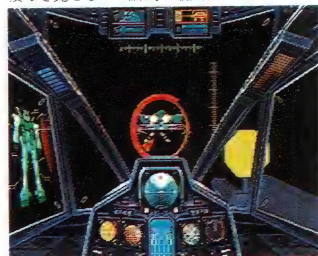
後ろを見せるこの瞬間が最大のチャンス！

STAGE 8 対艦・対要塞戦モビルアーマー＝ビグ・ザム

原作ではスレッガーの命を奪った強敵。ビグ・ザムは機体中央にある拡散メガ粒子砲が最大の脅威だ。これは一度に大量のメガ粒子砲を撃つ武器で、一回の攻撃時間が長くシールドに与えるダメージも大きい。この攻撃はできれば上下の水平移動でかわす。

移動スピードはそこそこ速いが、機体が大きいのでこちらの攻撃はわりとよくヒットする。

なるべく遠距離で戦えば、拡散メガ粒子砲もかわしやすくなるので、遠・中距離で戦おう。

バズーカを全弾撃ち込んだら、根気よくビームライフルで攻撃しつづければ必ず倒すことができるはずだ。

シールドの耐久力を減らす拡散メガ粒子砲

敵の死角である、上や下から攻撃するのも作戦だ。しかし常に移動しているため死角に入り込むのは難しい。

STAGE 9 汎用試作型モビルスーツ＝ギャン

ギャンとは小惑星がゴロゴロと浮ぶ暗礁空域で戦うことになる。戦闘ばかりに気をとられていると、この小惑星に当たってしまう。いちいち避けるわけにもいかないが、一応注意しておこう。

久しぶりのモビルスーツとの戦いは、かなり攻撃をヒットさせるのが難しく感じるはず。また、遠距離での移動中はほとんど当てることはできない。無駄に弾を撃つのは避けたいところだ。こちらの攻撃を当てるチャンスは、相手が攻撃しようとするとき。ギャンの場合はシールドから弾を撃ってくるときがそうだ。また、接近戦でこちらに切りつけたあとも攻撃を当てやすい。敵が目の前にいるから、すぐにビームライフルを撃てば高確率でヒットする。この2点に絞って攻撃していけば、効率よくダメージを与えることができる。卑怯な技の使い手は、暗礁空域で眠ってもらおう。

接近してきたら無理せず防御に徹する

遠くで盾を構えたらこちらの攻撃チャンス

STAGE 10 ニュータイプ専用試作型モビルアーマー＝エルメス

このステージはエルメスと戦う前にシャア専用ゲルググが待っている。ザコは登場しないが、画面中を高速で飛び回るビットからの攻撃とシャアの乗るゲルググの複合攻撃はかなり強力。序盤でかなりダメージを受けてしまうことが多い。ゲルググは一定のダメージを受けると撤退するので、まずはゲルググに攻撃を集中する。攻撃パターンはギャンのときと変わらない。こちらを攻撃する隙をついてダメージを与えよう。

エルメスは、ロックオンしてビームライフルを叩き込む。シールドが破壊されるとビットの餌食になるのでなるべく早く倒したい。

ゲルググにはバズーカを使ってもいい

モビルアーマー特有の巨大な機体にドンドン攻撃していこう。また、エルメスには接近しての効果的な武器がない。近づいてきたら、ビームサーベルで切りつけてみるのもいい。高い攻撃力で一気にダメージを与えることができる。ララァを倒せばいよいよ最終面だ。

こうなってはお手上げ状態だ

エルメス1機に攻撃を集中する

バンダイより「ガンダムを操縦してみたい！」ということがコンセプトのこのゲームは、プレイヤーがアムロ・レイとなり、ポリゴンで描かれたMSとのバトルを繰り広げます。ファンならずとも一見の価値ありのCGムービーをインサートしています。（河阪）

シューティング

エースコンバット

Vol.1 POINT

ここでは「エースコンバット」最強の傭兵を目指してフライトテクニックを指導していく。第1回目は各種飛行・攻撃テクニックとステージごとの最良機を網羅。ステージ攻略は終盤戦へと向かうミッション9〜12までだ。

■発売中
■ナムコ
■5,800円

数々のテクニックを身につけてエースパイロットを目指せ!

過酷な戦場で生き残る確率を、1%でも引き上げるテクニックを紹介していく。戦闘機乗りの最高の称号である「エース」と呼ばれるには、ダメージを受けずに敵部隊を全滅できるくらいは当たり前だ。いかに効率よく、ムダなく戦えるかで差はついてくる。

2つのモードでの旋回性能の違いを知れ

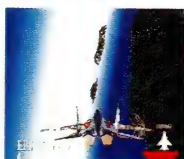
戦闘機のコントロールはノービスとエキスパートの2種類がある。2つのモードは旋回性能にかなりの差が出る。それぞれ紹介する。

NOVICEの旋回

ノービスでは方向キーを左右に入れればその方向に旋回する。ただし、旋回するスピードは一定であまり速くはない。

旋回性能は悪いが、誰にでも扱える。

EXPERTの旋回

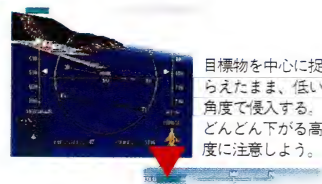
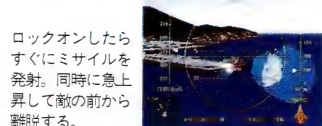
このモードではまず機体を一定の角度に傾け、機首の上げ下げで旋回方向を調整する。ただ左右に入れても機体は回転するだけだ。また、機首の上げ下げの加減で旋回速度を変化させることもできる。

まずロールして機体を地面に垂直にしてしまう。この間、徐々に高度は落ち始める。

この状態で機首を上げると、右方向に高速で旋回する。回り込んだ敵機の背後をとれる。

安全に対地攻撃するテクニック

地上に設置されている施設を攻撃するのは、ミサイルの射程が短いこともあってかなりの危険をともなう。ここではなるべくその危険を少なくするテクニックを紹介していく。

まず最初は侵入角度。基本的には低い角度で目標を捕らえて、ミサイル発射と同時に上昇して回避するというのが一般的だ。あまり急角度で狙いにいくと、ターゲットを破壊したあと機首の引き起こしが間に合わなくて地上に激突することになる。なるべくなら45度以下の角度で侵入しよう。さらに複数の目標が近くにある場合は、目標をロックオンしてミサイルを発射したらすぐに△ボタンを押して別の目標をロックオンすることで、一度に何個も地上施設を破壊することが可能だ。

とにかく対地攻撃は高度が低く危険度が高い。ドッグファイトよりも慎重にならなければ、そこには死しか待っていない。

目標物を中心に捉えたまま、低い角度で侵入する。どんどん下がる高度に注意しよう。

ロックオンしたらすぐにミサイルを発射。同時に急上昇して敵の前から離脱する。

墜落しない程度の高度を維持しつつ、次々と地上のターゲットを破壊する!

プロの傭兵はバルカンの使い方で差をつける

中盤以降のミッションでは破壊する目標の数がかなり多くなる。あまりムダにミサイルを撃つと、任務遂行前に撃ちつくしてしまうことも考えられる。そこで登場するのがバルカンということになる。本来ならミサイルを3発ヒットさせなければならない爆撃機でも、ミサイル2発を当てたあとならバルカンで簡単に撃墜することができる。戦闘機とのドッグファイトではなかなか使う機会がないが、移動スピードの遅い爆撃機には十分使える作戦だ。1発でもミサイルを節約したいのなら、背後にピッタリとくっついてバルカン砲をお見舞いしてやろう。

バルカンの当たる距離に近づけるかが勝負。

知ってるとチョット得? ミニテクニック伝授

攻略ではないが知っていると役に立つ技を教えよう。最初はゲーム開始時のオープニングを飛ばす方法。一度見れば必要ないという人は、右のコマンドを入力すればすぐにゲームを始めることができる。次にゲームを初期段階に戻すコマンド。ゲームをある程度進めたが、もう一度最初からやりたいという人は タイトル画面でこのコマンドだ。

オープニングを飛ばす △+START

このオープニングを省略することが可能。でも初めてのときぐらいはきちんと見よう。

初期画面に戻す R1+△+START

「IP GAME CONTINUE」の文字が消えて、「IPGAME」になる。便利なので使ってみよう。

命を預ける鋼の機体、そのすべてを知りつくせ！

ここではゲームの主役である戦闘機について掘り下げて紹介する。ゲームの中では、お金の許す限り自分の好きな戦闘機が買えるが、みかけよりも性能で判断しないとあとで困ることに。

戦闘機の５つの性能を掘り下げる

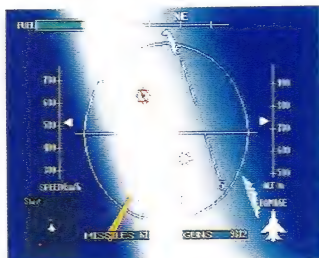
戦闘機の性能を表す５つの能力値。ここではその能力値のそれぞれについて詳しく解説していく。戦闘機選びの指針にしてほしい。

POWER-推進力

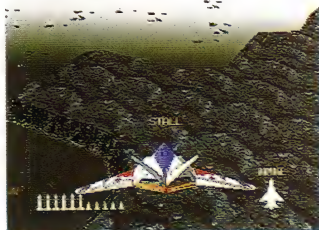
これは戦闘機のエンジン出力の性能を表す値。この数値が高いほど高出力となり、短時間で高い速度を得ることができる。だが、あまりにエンジン出力の高い機体は他の性能とバランスが取れたものが少ない。特に飛行時の安定性に問題が出てくる。登場する機体の中でこの数値が５の機体は３機種あるが、そのうち２機は安定性が１となっている。

現代の特攻機、F-16は推進力５だ。

MOBILITY-機動力

空中での小回りの良さとでもいうべき値だ。これが高い機体は操作するのが非常に楽になる。複雑な地形を飛ぶときなどは、この能力の高い機体を選ぶとミッションをクリアしやすくなるだろう。この数値の高い機体は、全体のバランスが取れたものが多いのでビギナーにお勧め。

ドッグファイトのときに効果を発揮。

STABILITY-安定性

飛行時の機体の安定性を表す数値。これは戦闘機に乗って操縦してみれば、おのずと差が分かる。この能力の低い機体は、とにかく簡単に失速してしまう。左右にロールするだけで、失速してしまうのには閉口させられる。数値が３以上あれば基本的には問題ない。それ以下の能力の戦闘機に乗るときはそれなりの覚悟が必要になる。

F-117はほんとに些細なことで失速する。

ATTACK-攻撃力

これは武器の威力の性能を表す数値。この能力が高ければ、敵機に大きなダメージを簡単に与えることができるということだ。守るよりも攻めるほうが楽しい、という人にお勧め。しかも、この能力が高い機体は基本的に防御能力も優れた攻防のバランスが取れた機体が多い。アグレッシブに戦いたい人はそういう機体に乗ろう。

DEFENCE-防御力

機体がどれだけ敵の攻撃に耐えられるかという能力を表す数値。後半のシビアな戦場で生き残るには、かならず考慮に入れなくてはならない重要な能力だ。この能力が高い機体は安定性や機動力、攻撃力などに問題がある場合が多い。唯一の例外はA-10。エンジン出力に目をつぶればこれほどベストな機体はない。確実に生き残りたいなら役に立つ機体だ。

前半戦ステージ別最適戦闘機

前半のステージを順番にクリアしていき、そこまでで購入することのできる機体の中から最も役に立つ戦闘機を紹介していく。難易度はノーマルを使用する。

ベストな機体を選べば、難易度の高いミッションでもクリアすることが可能になる。

STAGE 1 簡単攻略戦闘機――F-14

最初のミッションは迷うこともないだろう。F-4と比べれば、明らかに性能の上回るF-14で決まり。ノーダメージでクリアだ。

F-4と比べれば、その差は歴然。現時点では史上最高の艦上戦闘機と呼ばれるわけだ。

STAGE 2 簡単攻略戦闘機――F-14

報酬金でF-117も買えるが、性能があまりにも低い。無駄な出費は抑えて、F-14で出撃すればこの任務も問題はない。

この高性能機なら敵の爆撃機部隊など簡単に壊滅できるはず。まだ他の戦闘機を買う必要はない。

STAGE 3 簡単攻略戦闘機――F/A-18

この任務はドッグファイトが中心になる。F-14よりF/A-18の方が格闘能力が高いので、貯まったお金で購入して出撃しよう。

防御力は低いが、敵の攻撃をくぐり抜けて一撃を叩き込むならこれだ。上手に操縦しよう。

STAGE 4 簡単攻略戦闘機――F-15

前の任務で獲得したF-15。登場した機体の中で最高の防御能力を誇るこの戦闘機を購入し、対地上任務に投入する。

攻撃と防御に秀でた万能戦闘機。バランスがよいのでどんな任務にも対応することができる。

STAGE 5 簡単攻略戦闘機――F-15

対地攻撃とドッグファイトを繰り返す任務にはバランスの取れた戦闘機が必要だ。よってここも前の任務と同じくF-15を使用する。

まずは油田上空の制空権を確保し、それから爆撃任務にはいる。どちらの任務にも柔軟に対応する。

STAGE 6 簡単攻略戦闘機――F-15

戦う舞台こそ違うが、任務の内容の基本的な部分はステージ５のものと変わらない。したがってここもF-15の登場となる。

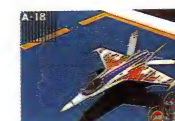
たとえステルス機が出現しようとも、F-15の敵ではない。片っ端から撃墜してやろう。

STAGE 7 簡単攻略戦闘機――Mig-29

自機の微妙な操作が必要となるこの任務では、新たに獲得した機体Mig-29を投入する。機動力の高い機体がポイントだ。

入り組んだ峡谷をサーカス飛行するには機動力がすべて。この機体に賭けてみよう。

STAGE 8 簡単攻略戦闘機――F/A-18

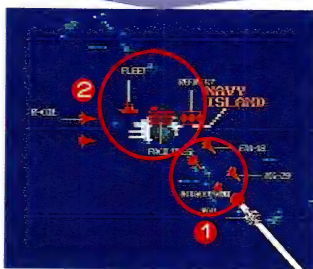
ドッグファイト中心の任務の遂行には現段階ではF/A-18がベスト。任務の最後に対地攻撃もあるが、この機体ならこなせる。

爆撃機など、この戦闘機の前に出れば赤子も同然。小型軽量の戦闘機の力を見せてやれ。

ナムコより。突然ですが、はじめまして。私は６月から広報に引っ越して来ました、五味たかね（女、24歳、独身）です。現在、カゼをひいているので桃缶が食べたいな、と思っています。（五味）

舞台は海上へと展開、多彩な広がりを見せる後半ミッション

ここからは前号の付録で紹介することのできなかった後半ステージの攻略に入る。これからの任務は登場する敵機なども優れたものが多くなり、難易度が上がる。任務にあった機体を選択しよう。

Mission 9 軍港島撃破!

ノウイコット島にある敵港湾施設を破壊し、軍港を占拠するのが主な任務。敵の護衛機も気になるところだが、停泊中のイージス艦からの対空ミサイルや港湾施設からの激しい対空砲火にも注意しなくてはならない。ここでは防御力・対地攻撃能力の高いA-10を選んでみた。ドッグファイトさえ切り抜ければあとは楽。

使用戦闘機 A-10

エンジン出力さえあれば超一流マシンになれるのに……。それでも十分役に立つ機体だ。

TACTICAL MAP

①最初は空中戦

この空域で最初に敵機と戦闘に入る。襲ってくる敵はMig-29とF/A-18。どちらも格闘戦に秀でた強敵だ。A-10では逃げ切ることは難しいので、防御力と攻撃力を信じてなるべく早いうちに始末しておこう。危なくなったら戦線を離脱するのもいい。

ここでどれだけダメージを抑えられるかが、任務遂行の明暗を分ける。

A-10でドッグファイトするなんて……。

②対地砲台に注意

護衛機を蹴散らしたら、島の東側から侵入する。まず港の入口の砲台を破壊。次にその先に並ぶ燃料タンク群を破壊していく。島の中心部は、切り開いて造られた通路が通っている。目標の一つである工場はこの通路の中央部にある。イージス艦へと進路を取る前に先に破壊しておこう。イージス艦との戦いは一発勝負に近い。一気に近づいて連続ロックオンで沈めろ。

次々と爆発する燃料タンク。最高に気持ちのいい瞬間とは、まさにこの瞬間。

破壊力のあるミサイル攻撃を避けてこちらの攻撃を当てることができるか?

WATCH OUT! THE ENEMY
F/A-18

この任務での強敵は、やはりF/A-18。特に自分が選択した機体がA-10の場合は恐るべき敵になる。一機に的を絞って、集中的に攻撃して倒さなければ活路は開けない。

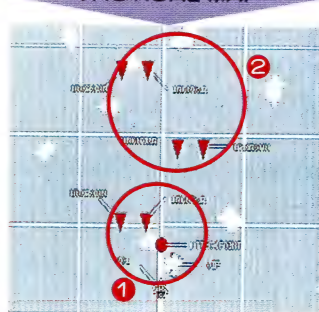
冷や汗ものの戦闘が展開する。

Mission 10 要人救出!

政府の要人の乗った輸送機を護衛する任務。自分がやられる以外に、輸送機が撃墜されてもミッションは失敗になる。ドッグファイトに優れた機体を選ぼう。

使用戦闘機 Su-27

ゲームに登場する戦闘機の中でも抜群の性能の良さを誇る。すぐに元は取れる。

TACTICAL MAP

①護衛に徹する

この空域で戦うAV-8は、それほどてこずる相手ではないだろう。だが、ここで気をつけなくてはならないのは、守るべき輸送機を孤立無援にさせないこと。輸送機自体に身を守る術はないので、先に控える敵機に襲いかかられたらひとたまりもない。AV-8はなるべく早く片付けて、輸送機の先を飛ぶくらいの気持ちでいよう。

目の前の輸送機を最後まで守り抜く。

あまりドッグファイトに熱くなるのも危険。

②離されたら追撃

F-14とF-15がそれぞれ2機ずつ待っている空域。次々に効率よく撃墜していかないと、輸送機に攻撃を加えられてしまう。目の前に登場する順番にドッグファイトを挑んでいこう。

ここも空域①同様に輸送機から離れることは許されない。輸送機から逃げるように飛んでいく敵機は、自機を引き離す役目だと思っていい。こんな罠にひっかからないように。

お金が少しでも欲しい人は、地上にある秘密基地のような施設を破壊すればかなりの額が稼げる。余裕があれば狙おう。

縦横無尽に飛び回り、敵を近づけさせるな!

WATCH OUT! THE ENEMY
F-15

F-15は攻撃力が優れている。自機が一発喰らう分にはまだ許せるが、これが輸送機に撃ち込まれるとかなり危険だ。なるべく早目に撃墜しなくてはならない敵機といえる。

さっさと撃墜しないと輸送機が狙われる。

Mission 11 軍港島奪還阻止！

ノウイコット島を奪還しにくる敵の爆撃機部隊。この爆撃機を全機破壊するのが任務。報酬が100万だけにかなり簡単な任務。ノーダメージで突破可能だ。

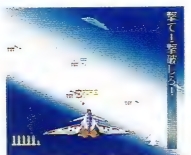
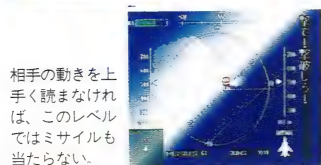
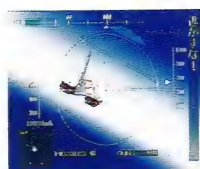
使用戦闘機 EF-2000

特に難しい任務ではないので自機に制約はあまりない。好きなのを使おう。

TACTICAL MAP

❶護衛を先に倒せ

まず最初にドッグファイトするのは爆撃機を護衛している戦闘機。機種はMig-29とR-C01の２種類。どちらも攻撃力こそないが、機動力に優れたバランスのいいマシンだ。油断して敵に背後を取られないように、気をつけなくてはならない。

また、複数の敵に囲まれてしまった場合はとにかく一方向に向かって加速して脱出する。いったん戦闘空域を抜けて、体勢を建て直してから、再びドッグファイトに挑もう。

悠々と飛行する爆撃機はあとのお楽しみ。いまは護衛機を完全に叩いてしまおう。

相手の動きを上手く読まなければ、このレベルではミサイルも当たらない。

護衛機をすべて撃墜できれば、あとはお楽しみが待っているだけだ。

❷ゆっくり爆撃機を料理

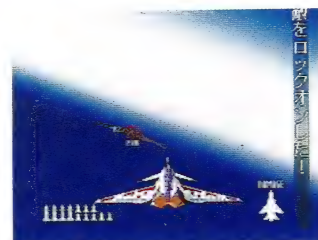
護衛機をすべて撃墜したら、あとは爆撃機を破壊するだけ。B-52を除けば、あとの爆撃機はどう料理しようとこちらの自由。ノウイコット島にたどり着く前に全機撃墜することができるはずだ。

とにかくもらえる報酬が100万と少ないので、少しでもダメージを受けると赤字になってしまう。ノーダメージクリアを目指さないと、お金は増えないと思っていい。細心の注意を払って、任務を遂行するとしよう。

目に入る爆撃機を片っ端から落とす！

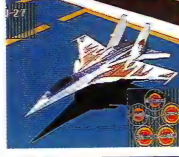
特徴的なフォルムのB-2爆撃機。

WATCH OUT! THE ENEMY Mig-29

護衛機の中では、かなりやっかいな部類に入る。こちらも機動力の高い機体で応戦しないと、ドッグファイトでは苦戦を強いられるだろう。一撃離脱の戦法で攻撃しよう。

ドッグファイトを楽しむことができる。

Mission 12 空母襲撃！

北上する敵機動艦隊の壊滅が任務。全体的に敵の攻撃力が高いので、かなり性能のいい機体でないとクリアは難しい。お勧めは万能戦闘機Su-27だ。

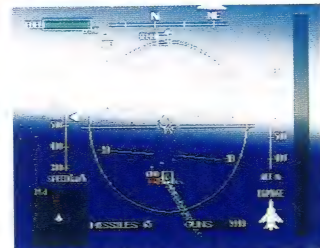
使用戦闘機 Su-27

最高のバランスを持つ戦闘機でなければ、このミッションはクリアできない。

TACTICAL MAP

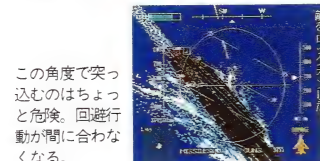
❶制空権の確保

まずは空母と安心して戦える環境を作らなければならない。そのために、まわりを飛びまわるうざったい戦闘機をすべて撃墜する。戦う戦闘機はF-4、EF-2000、F-14の３機種。やはり一番問題となるのはF-14だ。最初はこいつを撃墜することに専念しよう。

また、ここでは高度に気をつけなくてはならない。あまり低い高度で戦うと、イージス艦のミサイルの射程範囲に入ってしまう。敵の戦闘機とはなるべく高い空域でドッグファイトしよう。じゃまな戦闘機が見えなくなったら、いよいよ空母へ攻撃をかける。

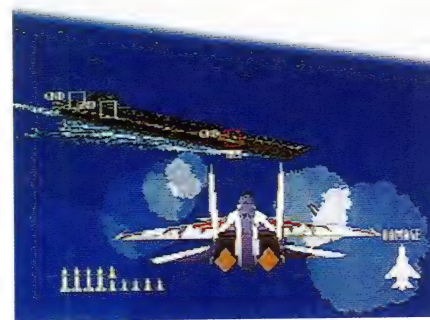
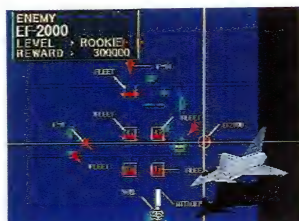
機体の性能の良さを見せつけろ。おのれの腕とマシンの力を信じて……。

イージス艦のそばを飛ぶときは要注意。

❷空母との戦い

機動艦隊の旗艦である空母は強力な対空武器を備えている。ここまでにダメージを受けていると、一発喰らっただけで機体は破壊される。また、破壊すべきポイントが何カ所もあるので、一度に全部破壊しようとせずに何回かに分けて攻撃する。これは空母以外の艦船にも有効な戦法だ。高度を低く取って侵入し、ミサイルを発射して同時に離脱する。この一撃離脱を繰り返し、目標を破壊しよう。

この角度で突っ込むのはちょっと危険。回避行動が間に合わなくなる。

ダメージを抑えて効果的な一撃を叩き込め！

WATCH OUT! THE ENEMY EF-2000

とにかくバランスの取れた機体のため、どんな状況でもそつなく戦える。同時に複数のF-14を相手にする場合はかなり危険だ。搭乗しているパイロットがベテランでないことを祈ろう。

戦闘機のレベルはこちらが上だ。

シミュレーション

Falcata
〜アストラン・パードマの紋章〜

実にとっつきにくく、堅くて地味なこのゲーム。しかし、ある程度慣れてくると、その奥の深さと自由度にハマッてしまうのも事実。今回の攻略テーマは,「読めばとりあえず解ける」。まずは慣れ親しむことから始めよう。

■発売中
■ガスト
■6,800円
■1〜4P

まずは『Falcata』攻略の基本から…

勝つための戦術4か条

ここでは、ゲームに勝つための最低限の戦術を伝授。この4か条さえ肝に命じて、冷静に敵に対処していけば大丈夫だ。

戦術1 待って勝つ!

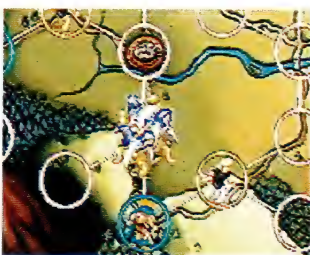
このゲームはターン制ではあるが,〝何ターンまでにクリアせよ〟というような具体的なターン制限はない。本人がやろうと思えば、いつまでも第一章をやっていることだってできる。だから「敵が強いな〜」と思ったら、無理に戦わずに〝待つ〟ことも大事。待って自分のパーティーをきたえよう。

戦術2 マップの隅に追い込む

たいていのマップには、敵を追い込むポイントが存在する。出入口が1つしかない袋小路のマスなどは、恰好の追い込みポイントである。ここに敵を追い込んでしまえば、あとは戦って勝つだけだ。敵を袋小路に追い込む手段は、計略コマンドの「誘導」。このコマンドを使って、ジリジリと敵をマップ隅へ移動させていく。この戦略は基本中の基本である。

このような袋小路まで敵を誘導する。

戦術3 味方と共同戦線

敵と戦うのは自分だけではない。マップ上には味方のパーティーも存在するのだ。彼らを利用しない手はない。彼らを「誘導」で動かして、敵を囲んでしまえば楽。

敵1部隊を味方2部隊で囲む図。

戦術4 有能な兵士ほど…

自分のパーティーに入れる兵士は、やっぱり即戦力で有能なほうがいい。しかし、そんな人物はえてして性格がワガママで、パーティーをすぐ裏切ったり、プレイヤーの言うことを聞かなかったりする。反面、実に凡庸な兵士は、即戦力にはならないが、あまり裏切ったりはしない。どちらを選ぶかはプレイヤーの好みによるが……。

やっぱり弱者をコツコツ育てるのが正道か。

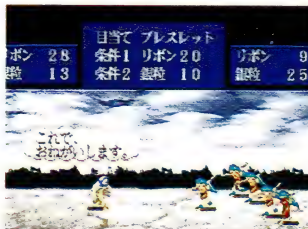
全15種類のアイテムのマル秘データ公開

装備するだけで、自分のパーティーの兵士の能力を上げてくれる宝物。この宝物は、主に自分以外のパーティー(敵を含む)が持っていて、彼らと交渉して得る場合が多い。交渉には、「銀」と「リボン」が宝物の価値分必要で、事実上、彼らから買い取るということになる。

第4章までに登場する13種類の宝物のデータは以下のとおり。ちなみに各項目の意味は、

「登場章」=その宝物が登場する章
「武力」=その宝物を装備すると上昇する兵士の武力数値
「知力」=その宝物を装備すると上昇する知力数値
「魅力」=その宝物を装備すると上昇する魅力数値
「価値」=その宝物の金額的価値で、数値が高いほど金額が上昇する

である。

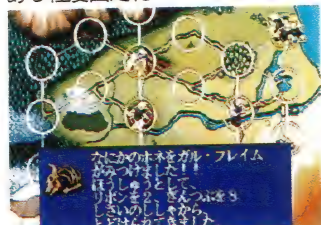
この後の章ごとの攻略と合わせて見ると効果は倍増!

アイテム入手がシナリオ進展の条件なんてこともある。これは交渉中の場面。

苦労して入手したアイテムをさっそく装備してみる。パラメーターがアップする。

アイテムデータ

アイテム名	登場章	武力	知力	魅力	価値
ブレスレット	1	1	0	0	1
ストンアクス	2	2	0	0	2
プレカタール	4	3	0	0	3
トライデント	4	4	0	0	4
カラーリング	1	0	1	0	1
ハリストーン	2	0	2	0	2
やけたロール	3	0	3	0	3
アクアマリン	4	0	4	0	4
ラピスグラス	1	0	0	1	1
ベビーピアス	2	0	0	2	2
きんのかざり	3	0	0	3	3
オイルボトル	4	0	0	4	4
ハスのコイン	4	0	0	5	5

第四章までをマップ&データ攻略

さて、ここからは全五章のうち第四章までのシナリオを、マップを使って攻略。このゲームは、シミュレーションの形をとりながらも、シナリオの進展はほぼ一本道。ある程度固定化されたイベント(やるべきこと)をクリアしていけば、意外と楽に進んでいけるはずだ。

シナリオ進展はイベントの発生によってなされる場合が多い。これがこのゲームの特徴。

また、一章と二章では、そこで登場する全キャラクターのデータを掲載。すべてのキャラクターが、自分のパーティーの仲間になりうるだけに、このデータで仲間にする兵士を先にチョイスしておくといいかもしれない。

最後にアドバイスを1つ。一度クリアした後に、違うパーティーを組んでもう一度冒険に出てみよう。自称、最強のパーティーを作ってみるのも悪くはない!

キャラクターデータ表の記号の見方

●属性＝そのキャラクターの所属する民族（および職業）を意味する。民族は基本的に、アストラン（表記・アフ＝アストランファイター、アモ＝アストランモンク、アプ＝アストランプリースト）、ミクトラン（表記・ミ）、サマンガーン（表記・サマ）、ザッハーク（表記・ザッ）の４種類。互いに仲が悪く、同じパーティーに２つ以上の違う種族の仲間が存在する場合は、仲間割れが起きやすい。

●武力、知力、魅力＝そのキャラクターの各パラメーターの初期設定。もちろん仲間に入れて育てれば、この値以上に上昇。

●忠誠＝この値が高いうちは、仲間を裏切る可能性は低い。

●所有アイテム＝そのキャラクターの持っているアイテム。持っている場合だけ、アイテム名を表記。表記なしは、持っていないということ。

第一章 ミクトランの使者

ミクトランがうらぎるまでに…

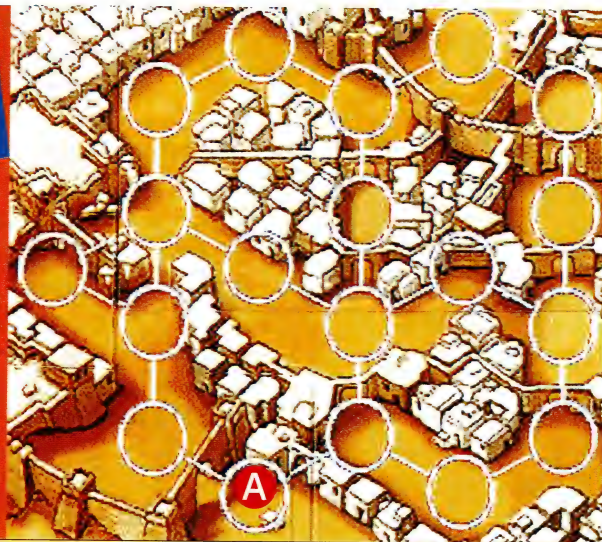
まず初心者は、シミュレーションなのに〝敵との戦闘〞がないことに戸惑うであろう。これは、ゲームスタート時に、まだ敵となるべきミクトランが存在しないためだ。しかし、下のチャートのとおりにイベントをこなしていけば、いずれ彼らは現れる。それまでに、「探す」コマンドで出現するモンスターを倒したり、「試合」コマンドで積極的に他のパーティーの有志と鍛練を積んだりして、自分のパーティーを成長させておこう。

第一章 イベント早見チャート

ポイントを探して「たき火」「かまど」「ミクトランの痕跡」「骨」を見つける
↓
ミクトランのパーティー登場
↓
ミクトランに交渉して「宝物」を手に入れる
↓
ミクトランが反乱
↓
ミクトランのパーティーを全滅させる
↓
第一章エンド

第一章 登場キャラクターデータ

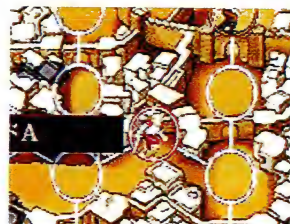
名前	属性	性別	HP	武力	知力	魅力	忠誠	所有アイテム
フワル	アモ	男	32	3	4	2	20	
ピーラーン	アモ	男	28	2	3	1	16	
パシャング	アフ	男	32	3	2	3	14	
マーフ	アフ	男	36	4	2	2	20	
ウルワークシャヤ	アモ	男	28	2	4	2	16	
ザウ	アフ	男	36	4	2	4	14	
アータル	アフ	男	44	6	1	3	20	
マシャヤグ	アプ	男	24	1	1	3	14	
メグ	アモ	女	28	2	4	2	20	
ワータ	アプ	男	32	3	4	4	20	
フーシャング	アフ	男	32	3	1	2	18	
アールマティ	アフ	女	36	4	3	4	19	
アシ	アプ	女	28	2	5	4	20	カラーリング
カーブラ	アモ	男	28	2	2	1	20	
クシャスラ	アプ	女	32	3	3	3	18	
アナーヒター	アプ	女	28	2	2	5	20	ラピスグラス
マーザン	アプ	男	24	1	3	3	12	
ホータン	アフ	男	32	3	3	2	13	
サエーナ	ミ	男	44	6	1	1	20	
アムエル	ミ	男	36	4	4	1	14	
カイナーク	ミ	男	28	2	3	2	16	
イスヤート	ミ	男	24	1	2	4	18	
ホーム	ミ	男	36	4	2	2	20	
アーナース	ミ	男	28	2	3	2	10	
カナントール	ミ	男	36	4	4	1	8	
カルフース	ミ	男	32	3	3	3	6	
カラ	ミ	男	40	5	1	1	20	
コルタース	ミ	男	24	1	2	4	14	
ナルキースプ	ミ	男	28	2	1	3	12	
ターザグ	ミ	女	28	2	4	3	19	
ワラ	ミ	男	32	3	1	4	20	
ディヨース	ミ	男	32	3	5	1	15	
ハダルサート	ミ	男	28	2	2	3	17	
ナリーマーン	ミ	女	36	4	3	4	14	
カマク	ミ	男	24	1	5	3	20	
ミトレネス	ミ	男	24	1	3	4	20	
トラキール	ミ	男	24	1	2	2	18	
アイナー	ミ	男	28	2	2	2	14	
ルーダーベ	ミ	女	32	4	5	2	20	ブレスレット
ラクシュ	ミ	男	36	4	3	3	20	
アイキノ	ミ	男	28	2	1	3	16	
アイギル	ミ	男	36	4	1	4	14	
イザウル	ミ	男	32	3	4	3	14	

第二章 大国の影

第二章 登場キャラクターデータ

名前	属性	性別	HP	武力	知力	魅力	忠誠	所有アイテム
ノウザル	サマ	男	40	5	5	6	20	
アル・バイ	サマ	男	40	5	2	3	18	
エルアルブ	サマ	男	36	4	3	2	19	
ギーブ	サマ	男	36	4	2	7	20	
ダッラ	サマ	男	40	5	2	4	16	
アーバーン	サマ	女	32	3	4	6	17	
トゥース	サマ	男	36	4	6	4	20	
デイワール	サマ	男	28	2	4	1	17	
アーテミート	サマ	女	36	4	5	6	16	
アシュハ	サマ	男	28	2	3	4	14	
テデーレス	サマ	男	32	3	3	2	20	
テムシェント	サマ	男	36	4	1	3	20	
イルクート	サマ	女	32	3	3	4	20	
ターズ	サマ	男	48	7	2	1	20	
ドラハム	サマ	男	24	1	2	4	14	
ハジュア	サマ	男	32	3	5	3	16	
カナルサート	サマ	女	40	5	6	3	12	
ガンダルワ	ザッ	男	44	8	2	2	20	ストンアクス
ヌエルヴァ	ザッ	男	32	3	4	1	14	
エアハーナ	ザッ	男	36	4	3	3	16	
ココナート	ザッ	男	24	1	5	4	18	
アカ・マナフ	ザッ	女	36	4	6	8	20	ベビーピアス
エスカロナ	ザッ	男	36	4	2	2	10	
エレーマ	ザッ	女	40	5	5	5	14	
ドゥルジ	ザッ	女	44	6	3	6	20	
ジョーラム	ザッ	男	32	3	3	3	4	
チャムバ	ザッ	男	32	3	2	4	12	
テテ	ザッ	女	36	4	4	4	16	
タローマテイ	ザッ	女	44	6	8	4	20	
プリエタ	ザッ	男	28	2	1	2	14	
エルストン	ザッ	男	36	4	3	3	16	
シャハルナーズ	ザッ	女	32	3	5	5	17	
カーヴェ	サマ	男	36	4	9	6	4	ハリストーン
ヴァルミヒラート	サマ	男	28	2	2	2	14	
ケルテイン	サマ	男	36	4	3	1	14	
チェンバーズ	サマ	男	32	3	2	1	14	

赤いシーフが出たり消えたり

このマップシナリオで鍵を握るパーティーが〝赤いシーフ〟。民族的にはサマンガーンに属していて、基本的には敵となるサマンガーンのガード（茶色のパーティー）の仲間であるが、彼は重要な情報を提供してくれる。サマンガーンのガードを1パーティー倒すたび、マップ上に出たり消えたりするが、敵ではなので気にしないでもいい。

サマンガーンの3つのパーティーを全滅させたら、彼の情報のとおり、マップに表記されたAのマスを「探す」コマンド。ここで敵との戦闘後に、赤いシーフとサマンガーンのガードの2つのパーティーが再び登場したら、見事シナリオが進展。このAのマスを「探す」しても、イベントが起こらない場合は、もう少しほかのマスを「探す」コマンドを実行しながら歩いてから、もう一度Aのマスで「探す」してみる。このイベント発生後は、敵を倒すだけだ。

問題の〝赤いシーフ〟さん近影。彼とは戦ってはいけない。同志なのである。

Introduction

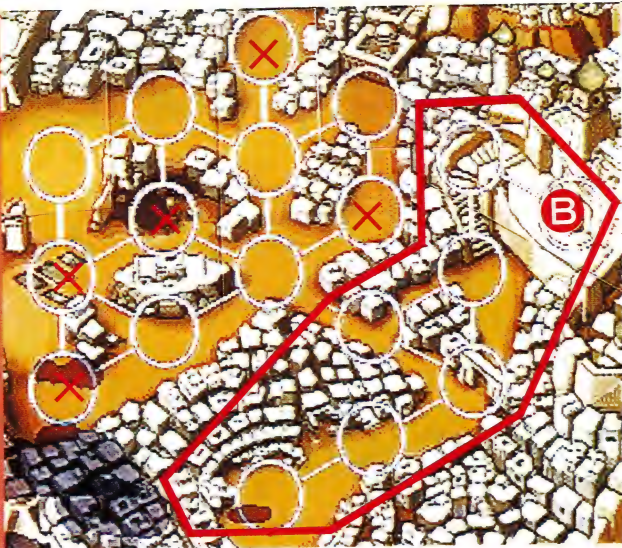
暴走したミクトラン勢力に土地を追われ
死者の領域へと落ち延びた一行は、
やがて、伝説の都サマンガーンに辿りつく
しかし、意外にもその地は、
アストラン同様の自治都市だった……

情報屋でオトクなパワーアップ

ゲーム中、自分のターンになると、たま～にやってくる「情報屋」。時には実に役に立つ情報を、またある時にはまったく役に立たない情報をプレイヤーに提供してくれる、イカしたジジイ。彼にはなんと、もう1つの顔があった。そのもう1つの顔とは、プレイヤーのパーティーを無償で鍛えてくれるという、特訓ジジイである。

彼を特訓ジジイに変身させるには、「情報屋」が現れても何もせずにジーッと画面を見ていること。すると、右の写真のようにメッセージが変化し、ジジイとの特訓モードに入る。その効果は「試合」コマンドと同じで、ジジイに勝つことができればキャラクターのパラメーターアップが図れるというものだ。

「情報屋」が現れても何もしない。これで特訓モードになるわけ。試そう。

第三章 ミクトランテクトリ

Introduction

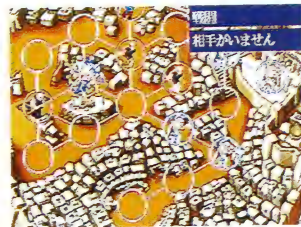
突然街を襲った軍勢に圧倒される一行
一度は、ミクトランの追撃の手が及んだかと
己の運命のはかなさを呪う
しかし、それは新たなる時代の到来であり
同時に、次の戦いへの序章でしかなかった……

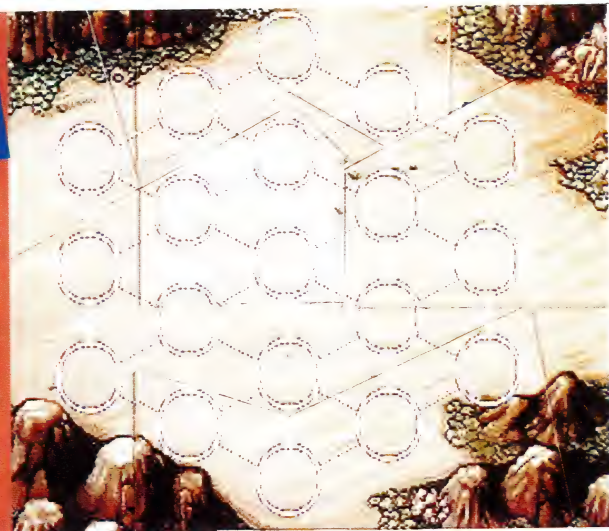
イベントクリアで新たな道が開ける

このマップシナリオも、第一章と同じでスタート時に敵となるパーティーが不在。とりあえずは、敵出現のためのイベント探しとなる。そのイベントとは、ズバリいうと、左のマップ上に記された5カ所の×のマスに行き着くこと(回る順番はどうでもういい。とにかく全部の箇所を回る)。1カ所回るごとにイベントが進展していき、念願の5カ所目にたどりつくと、今まで存在しなかった赤のワク線部分のマップへの道が開ける。と同時に、ようやく敵のザッハークの4つのパーティーも登場することとなる。

このザッハークのパーティーは、徒党を成してマップの隅で固まっている。自分のパーティーの実力に自信があるのなら、強行突破で正面から戦ってもいいが、ここは「誘導」コマンドを使って本隊と分断して、1つずつていねいに倒していくのがベストであろう。

というわけで、ザッハークの4つのパーティを全滅させたなら、あとはマップ上に記されたBの地点まで、自分のパーティーを侵攻させればクリアとなる。

これは×印を5カ所回る前のマップ。まだ右下の部分のマスがないでしょ?

イベント発生後。敵もこのようにわんさか登場。まずは分断させることから……。

第四章 統首ザッハーク

Introduction

統王ザッハークの登場により、
物語は新たな展開を迎えた
時代の流れは、一行を、
そして、過去の仲間をも巻き込んでゆく。
歴史の分岐点に立つ一行が選ぶ道は……

2つの種族を闘わせて漁夫の利を得る

いよいよ、最終章まであと1つと迫った第四章。このあたりになってくると、戦略がどうとか、どうやって攻めろとかいう段階ではなく、素直にどれだけ自分のパーティーが強いかの勝負となってくる。今まで、パーティー強化をおこたった者は、このへんで間違いなく詰まることであろう。マップを見てもお分かりのとおり、今までのマップであったような袋小路がまったく見当たらない。これが、いかにこのマップで〝個々の実力〟が必要か、ということを示している。力対力の肉弾戦が主だ。

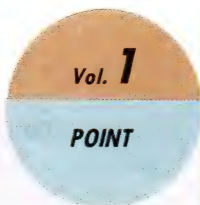
とはいっても打開策はある。ポイントは、このマップにアストラン(自分のこと)、ザッハーク、トゥラーンの3つの勢力がひしめいていること。そう、自分の勢力が戦わなくても、ザッハークとトゥラーンの2つが勝手にやりあう場合もあるのだ。名づけて〝漁夫の利作戦〟。序盤は、彼ら2つの勢力を戦わせて戦力の消耗を図り、後半の戦力が落ちたところを自分のパーティーで一気に叩く。この一見ヒキョーな作戦がうまくいくと、戦況は一気に楽になる。

このパーティーの数……。3大勢力のぶつかり合いが、このマップのテーマ。

敵がムチャクチャ強〜い。パーティーによほどの実力がないと一騎討ちはつらい。

スポーツ

実況パワフルプロ野球'95開幕版

Vol. 1 POINT

前作よりもよりリアルな野球が楽しめる「開幕版」。今回は全12チームの選手データと、シナリオについて詳しく説明しよう。最新データだけに本物の野球にかなり近い。

■発売中
■コナミ
■5,800円

全12チームの戦力分析とそのシナリオのポイント

今回の「開幕版」は今年の最新データが入っている。今活躍中の新戦力のデータが入っているわけで、さすがに作ってから発売までのスピードが早いCD－ROM。スーパーファミコン版の「パワプロ2」などは、巨人の広沢はヤクルトのままだし、ダイエーの工藤だって西武のまま。その他現状と違う部分が相当ある。スーパーファミコンしか持ってない友達にはかなり自慢できるラインナップがこのゲームにつまっている。

また「開幕版」と言っても、開幕何カ月か経ったころのデータなので、かなり現実に近い。例えば巨人の後藤などは最近の活躍によってラインナップに加わったのだろう。もっとも逆に今年の成績が悪い選手には不利な部分もあるだろう。しかしそれが現実だからしょうがないよね。

シナリオは全部で12。全球団を相手にして戦うことができる。

シナリオを１本クリアしたところ。これを12回やるとエンディング。

読売ジャイアンツ

'95年新戦力

新外国人マック、ハウエル、移籍組広沢、川口など大物揃いだが、走れる後藤に注目。

後藤

対巨人戦シナリオ

「魔の一球！危険球退場」

９回裏の攻撃　０－２　難易度４

必勝パターン

先行して逃げきるのが得意だが、今年は逃げきりのための中抑えの橋本がいない。そこで中継ぎに桑田クラスも置いておくほうがいい。

完封目前の桑田が突然危険球を投じて退場になるシーンから始まる。その後出てくる巨人の投手は全員不調。それを、打ち込んで劣勢を跳ね返すというシナリオ。

広島東洋カープ

'95年新戦力

紀藤、近藤、佐々岡という柱に加えて今年は非常に年俸の安い新外国人チェコが加わった。

チェコ

対広島戦シナリオ

「明暗火消し対決」

９回裏の攻撃　９－８　難易度３

必勝パターン

１番の野村のパンチ力、前田、江藤、金本と続くクリーンナップは驚異。抑えの大野が衰えてきているので、最後は井上に任せよう。

乱打戦の最終回、１点差をめぐる試合。ベテランの大野が投げているので、なるべく球数を投げさせてスタミナを消耗させ、なんとか同点、そして逆転しよう。

中日ドラゴンズ

'95年新戦力

近鉄からＦＡで移籍してきた金村、そして去年はロッテで活躍してきたホールがいる。

ホール

対中日戦シナリオ

「一球で敗戦投手」

10回裏の攻撃　４－４　難易度２

必勝パターン

大豊、パウエル、ホール、金村という３～６番が驚異と言われているが、守備で足を引っ張る人が多い。守備固めが必要だろう。

９回まで同点で来て10回裏から落合が登板。実際の試合では１球目を阪神のグレンに打たれて敗戦投手になった。このゲームでも点の取り方はいろいろあるだろう。

ヤクルトスワローズ

'95年新戦力

とにかくオマリーがすごい。敵に回したくない。また新外国人のブロスも安定している。

オマリー

対ヤクルト戦シナリオ

「リリーフを打ち崩せ！」

８回裏の攻撃　２－１　難易度４

必勝パターン

開幕からとにかくオマリーとブロス、それに山部という新戦力で勝ってきた。代打陣、リリーフ陣も優秀で普通に戦えばまず勝てる。

ヤクルトの必勝パターン、リリーフの山田、高津を打ち崩していくシナリオ。実際の試合では阪神がグレンの２点タイムリーで勝ち越し、川尻が初登板初勝利をつかんだ。

阪神タイガース

'95年新戦力

グレン

新加入のグレン、クールボーの2人にかかる負担はかなり大きい。オマリーもいればね!?

必勝パターン

オマリーの抜けた穴をグレンが埋めているので、打撃陣はまずまず。それより投手でかなり苦労する。なんとかリードして古溝に渡せ。

対阪神戦シナリオ

「ピンチ! 9回の猛攻」

9回表の守備　2—3　難易度3

1点リードで迎えた最終回、阪神は1死満塁のチャンスをクリーンナップで迎える。それを抑えるシナリオ。実際には阪神のクールボーが併殺打に倒れてしまった。

近鉄バファローズ

'95年新戦力

大リーグで大活躍の野茂の代わりとなるべくやってきたパウエルだがいまいち。

パウエル

必勝パターン

ヤクルトから移籍の西村、新外国人のパウエルなどが期待外れ。絶好調のスチーブンスの前にランナーをためることが大事だろう。

対近鉄戦シナリオ

「記録達成を阻止せよ!」

9回表の守備　1—2　難易度5

今年2年目のスチーブンスが6試合連続ホームランの日本タイ記録を達成した次の試合という設定。ホームランを打たれないだけでなく、勝たないとクリアしない。

横浜ベイスターズ

'95年新戦力

伊藤

新加入の選手が極端に少ない。オリックスから移籍した伊藤ぐらいしかいない。

必勝パターン

最後のダブルストッパー、盛田、佐々木までリードして回せばいい。ローズ、ブラッグス、駒田の3～5番は強力だが1～2番が弱い。

対横浜戦シナリオ

「打って打って突き放せ」

8回裏の攻撃　2—2　難易度1

同点の8回からスタートするシナリオ。ダブルストッパーが出てくるが、なんとか失点を防いでおいて相手投手のスタミナ切れを待ってから一気に攻撃しよう。

福岡ダイエーホークス

'95年新戦力

実際はもういないミッチェルもすごいが、新人の小久保は走れるし最高の選手。

小久保

必勝パターン

とにかく打って打って打ちまくるチーム。少々点を取られてもすぐに跳ね返せる。ミッチェルもゲームの中ではワガママじゃないし。

対ダイエー戦シナリオ

「劇的! 逆転劇」

8回裏の攻撃　5—4　難易度3

1点差で8回を迎えたところからシナリオが始まる。なんとか同点または逆転しても、ダイエーの強力打線には十分気をつけないと、あっというまにやられる。

西武ライオンズ

'95年新戦力

垣内

工藤、石毛が抜けてもまだ強いチーム。今年からクリーンナップに垣内が定着しそう。

必勝パターン

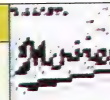
リリーフ投手がみんな優秀で、調子悪いのがたまにいても、次に出てくるのが抑えることが多い。どんどん継投していこう。

対西武戦シナリオ

「開幕! 大乱打戦」

9回表の攻撃　8—10　難易度4

開幕戦から大乱打戦になった今年の西武。その最終回の攻撃からシナリオは始まる。現実には9回に同点、10回に逆転してダイエーが勝った。

千葉ロッテマリーンズ

'95年新戦力

現役バリバリ大リーガーを何人か呼んだ中でも打率が高いフランコはお買い得?

フランコ

必勝パターン

日本最高速と言われる伊良部など速球派の投手が多いロッテ。スタミナが切れてくるのも早いので、成本、河本につなげよう。

対ロッテ戦シナリオ

「対決! 剛球王」

9回表の攻撃　0—0　難易度2

0対0のまま9回までもつれこんだシナリオ。速球派の伊良部のストレートはまだ威力がある。しかし12回まで考えれば伊良部も疲れてくるので、そのあたりを狙え。

オリックスブルーウェーブ

'95年新戦力

今年もイチローが目立つチーム。新外国人選手は期待はずれだが、抑えの平井がいい。

平井

必勝パターン

1番打者のイチローが塁に出た後どうするかが問題。盗塁、ヒットエンドランなどイチローの足を生かそう。最後は平井の直球で勝負。

対オリックス戦シナリオ

「四番の意地」

12回裏の攻撃　4—3　難易度2

1点リードされた12回裏の1アウトというかなりシンドイ状況からのシナリオ。追いついただけでは引き分けで、シナリオクリアにならないのが悔しい。

日本ハムファイターズ

'95年新戦力

監督が変わって新外国人選手も来たが、開幕直後はあまり成績には反映しなかった。

デューシー

必勝パターン

広島からの移籍2人組、金石、長富のダブルストッパーまでなんとかつないでいこう。先発投手はあまり信用しないほうがいい。

対日本ハム戦シナリオ

「東京ドームの悪夢」

8回表の攻撃　0—3　難易度5

8回表まで3点差をつけて勝っていた日本ハムが悪夢のような負け方をしたゲーム。ここまでノーヒットノーランだった西崎を打ちこんでいく。

コナミより／本日発売です！　今すぐお店へ行こう！　「実況プロ野球'95開幕版」は、SFC版により近くなり、操作性も選択できるようになっています。野球大好き少年君達には、必見のこのソフト。これで君もパワプロッ一になろう！（早坂）

麻雀

麻雀巌流島

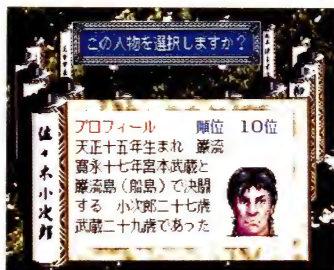
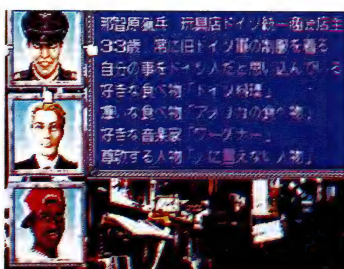
Vol.1 POINT

パソコン用の麻雀ゲームで有名なコスモスコンピュータ開発の、江戸時代と現代が舞台の麻雀ゲーム。どちらも個性豊かな対局者が揃っている。彼らのセリフはユニークなものばかり。「変なセリフ攻撃」に耐えられるかな？

■7月7日発売
■アスキー
■6,800円

この麻雀の登場人物、へん！

PSにはポリゴン麻雀や正統派麻雀が数多く揃っているが、ここにまた1つ、〝へん〟な麻雀ゲームが加わることになった。その名も「麻雀巌流島」。江戸時代と現代を舞台にした麻雀ゲームで、登場人物も全32人と豊富。

しかし！　一見、普通そうに見える麻雀ゲームだが、変なのは登場人物たちの妙なセリフ。だって、対局中にいきなり「ベルリン陥落セリ」と言われてもねぇ……。

剣豪麻雀では歴史上の人物と対局。武蔵や小次郎はもちろん、有名人物16人から好きな人を選んで対局できるモードも付いている。

現代麻雀は、実在の人物を含む16人と対局が可能。それぞれのキャラのプロフィールを見ることができる。怪しいのを選んで対局か？

へんを妙に盛り上げる背景

巌流島ではこんな美しい背景が使われている。しかしいくら江戸時代が舞台とはいえ、外国の人が見たらまた日本を誤解してしまうのでは？お城に桜なんて、はまりすぎ……。

緑が映えるバック。いかにも渋そうな雰囲気が漂う。

ストーリー紹介時のバックに映っている、どこかのお城。

家光の部下が16人も!?　～剣豪麻雀～

其の壱　御前試合

江戸時代が舞台の剣豪麻雀。その3つのモードうちの1つがこの御前試合。これは麻雀天下一の栄誉を目指して、16人(!?)と対局して勝ち上がっていくというもの。もちろん最後には家光との対局が待っている。しかし、次の試合に進むためには、毎試合ごとに必ずトップを取らなければならないという厳しい条件がある。麻雀自体はインチキもないので、家光公の顔を拝むにはひたすら根性！

事ノ始マリ

「城内にて、将軍主催の御前試合を執り行う。優勝者には、上様より望みの褒美を与えられる」。時は三代将軍家光の頃。古の時代に渡来人がもたらしたと伝えられる麻雀が、武士を中心に大流行していた。そんな時「麻雀でいつか天下を取る」という野望を持ったあなたは、腕試しのために旅に出掛け、数日後、城へ呼ばれた。将軍御前での麻雀試合の開始である。出場するのは全部で16人。あなたは優勝して、麻雀天下一の名誉を得ることができるのだろうか？

最初の対戦相手。結構強そう。

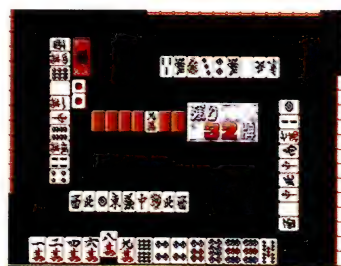
上がると生意気なことを言う。

其の弐　武者修行

その名のとおり、出場全16人の中から3人を選んで、任意に戦うモード。勝ってもご褒美グラフィックがあるわけではないので、つい深く考えずにプレイしてしまう。が、こんな時こそ相手のセリフを見て研究するチャンス。こんなセリフの時は手がいい、などと分かってしまえば、御前試合で大いに役立つこと間違いなし。

総勢16人の中から、好きなメンバーだけを選んでプレイできる。

其の参　指南道場

こちらも16人と任意に対戦できることに変わりはないが、違うのは〝指南役〟、つまり指導者がつくということ。賢い指導者であればいい捨て方を教えてくれるが、いまいちなヤツだと、さあ大変！　めちゃくちゃな指導をしてくれる。これで相手の賢さをチェックすることもできるけど、指南役がバカじゃあ、どうしようもないね。

指南役に選んだ人物が、勝手にカーソルを移動する。ちょっと頼りない。

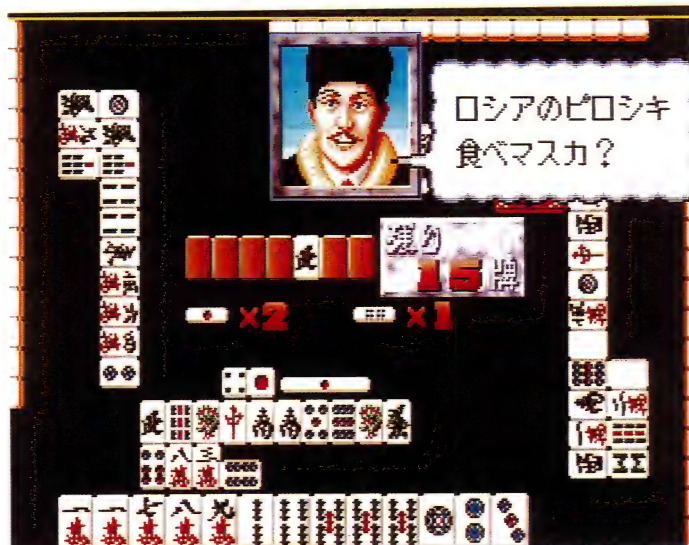
一歩間違えば"ピー"なキャラばかり～現代麻雀～

シベリアノ風ハ冷タイ……

剣豪モードに比べてかなりすごいのがこの現代麻雀。もうこれはプレイした者のみが分かる面白さ／っていう感じ。こちらは16人のうち、3人がいる卓におじゃまするという方法。特にお勧めは、このページで紹介する2人。

まずはボルコビッチこと、通称ボルシチおじさん。彼はロシアで、日本の中古車(!)を売って一攫儲けた人。とても嘘とは思えないこの設定。実際にモデルがいるのでは？　麻雀の腕はイマイチだけど。

ボルシチおじさんの立派な誤解

彼のセリフは商売人らしいものが多い。自己紹介では「要ラナイ車ガアレバ買イ取リマス」といい、対局中に和がれば「日本ハ儲カリマス」と、腹立たしいことひとしお。どうも日本を「儲かる国」と誤解しているらしい。ただし、「ロシアの竜巻」には要注意／

ボルシチおじさん和がるの図。しかし、ロシアのピロシキを勧められても……。

那智原の和がり。同盟国の援助じゃなく、人から勝手に和がったんだろ／

全将兵ニ告グ
ベルリン陥落セリ

那智原猟平とは、名前だけでもマズそうな単語。そして彼の自己紹介はもっと危険な香りが……。何せ、尊敬する人物が「人には言えない」なのだから(ひょっとしてヒ◯ラーか？)。その上、毎日朝から晩まで旧ドイツ軍の軍服を着用している。何を考えているのだろう？　自分をドイツ人だと思い込んでいる彼は、麻雀はあまりうまくないらしい。彼のいうところのベルリンは、よく陥落するらしいのがその証拠のようだが……。

那智原クンの立派な誤解

さすが自分をドイツ人だと思い込んでいるだけあって、セリフも中途半端じゃない。振り込めば「ドイツ軍に無限の栄光あれ」、上がれば「総統閣下に敬礼、ジーク・ハイル卍(この記号はちょっとマズいか？)」とくる。那智原よ、第二次大戦はもう昔のことだ／

ドイツ軍に
無限の栄光あれ

総統閣下に敬礼、
ジーク・ハイル卍

一応、まじめな人物もいます……

阿佐田哲也

「麻雀放浪記」が大ヒットして、麻雀の神様と呼ばれた人。残念ながら1989年に没。麻雀を打つ人たちにとっては、1度は一緒に卓を囲みたかった相手。

水森亜土

なぜか実写ではなく、イラストで登場の亜土たん。その昔、NHKで絵を描いていたのを知っている人も多いのでは？　他にはアラレちゃんの歌でも有名。

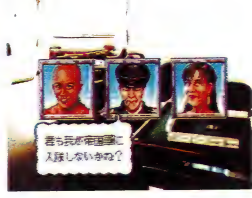
マーサ三宅

大橋巨泉さんの奥さんだと知っていたかな？　日本のジャズヴォーカル界のトップ。けれど、こんな人まで麻雀を打つなんて、全然知らなかった。

夏聖千加

大橋巨泉とマーサ三宅の次女。多才な血統を受け継ぎ、各方面で活躍している。このゲームの中に限っていえば、あんまり強い人ではないと思う。

赤塚不二夫

ご存じ、ギャグ漫画家の先駆者。1950年代後半には、伝説の"ときわ荘"に住んでいた。麻雀が好きな人としても比較的有名。実際の腕は、かなりうまい。

一応、実在の人物5人が入っているけど、彼らの打ち方がどこまで再現されているかは疑問。それなら、ボルシチおじさんや那智原のいる卓でセリフを楽しむ。これが巌流島の正しい遊び方／

アスキーより／宮本武蔵などの歴史上の人物と対戦する剣豪麻雀モード、赤塚不二夫などの実在の有名人と対戦する現代麻雀モードの2つの対戦が楽しめる麻雀ゲームです。雰囲気を楽しんでね。(小池)

パズル

くるりんPA!

従来よくある、同じ色のブロックが並んだら消えるといったパターンとは一味違った落ちモノパズルが登場した。導火線をつなげて火を付けて消すから、連鎖が簡単に組める。これで3,980円とは、奥さん、いいっすよ。

■発売中
■スカイ・シンク・システム
■3,980円

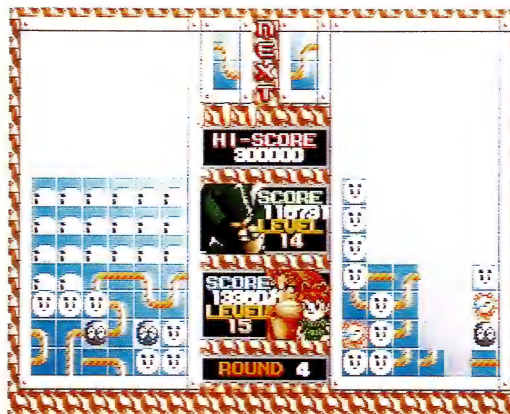
今度の落ちモノは、一筋縄じゃいかないのだ

PSに初登場のスカイ・シンク・システムが放つ、対戦型パズルゲーム「くるりんPA!」。導火線ブロックと爆弾をつなげて火を付けるだけという、実に簡単なルールだが、大連鎖を組むことが前提となっているため、かなり激しい闘いになりそう。もちろん、消したブロックはそのまま〝おじゃまブロック〟となって相手を攻撃する。また、コンフィグでコンピュータの難易度が変えられる。

1Pでは、世界大会優勝を目指して8人の敵と戦い、勝ち抜くのが目的。2Pでは、好きなキャラクターを選んで対戦する。

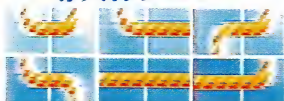
では、次に細かいルールを紹介しよう。

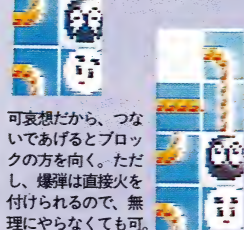
画面中央ではキャラクターが動き、騒ぐ。消したブロックの数によって様々なリアクションをするが、結構小憎らしい。

2Pでは、対戦に欠かせないハンディキャップが5段階で付けられる。

燃えたブロックは雪だるまとなって、相手に降り注ぐ

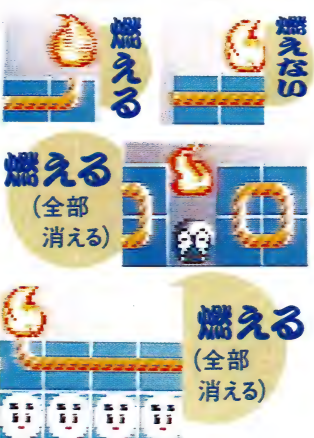
ブロックの種類

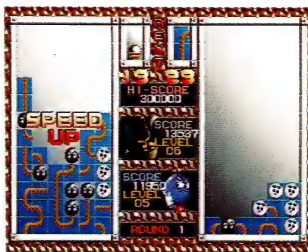
導火線・火・爆弾の各ブロックはランダムに出てくる。また、連鎖によって各キャラクター特有のアイテムが出現する。

導火線ブロック

どうして泣いているの?

爆弾は、導火線をつなげてあげないと、泣いてしまう。

可哀想だから、つないであげるとブロックの方を向く。ただし、爆弾は直接火を付けられるので、無理にやらなくても可。

ブロックの消しかた

導火線の点火口（先端）に火ブロックをくっつければ、燃えて消える（下図参照）。この時、爆弾がつながっていると爆発が起こり、上下左右の導火線ブロックに引火する。また、直接爆弾ブロックに火を付けることもできる。雪だるまブロックは隣り合ったブロックが消えれば一緒に消えるし、直接火を付けても消える(引火はしない)。消えたブロックの場所には、その上のブロックが積まれていく。

攻撃方法

自分が消したブロックは、全て雪だるまとなって相手側に落ちる（何個消したかは画面上に表示される)。二人で同時に攻撃し合った場合、消した数は相殺され、より多く消した方のみ有効となる。

自分が19個消し、相手が29個消したから、自分側に10個の雪だるまが降ってくる。

雪だるまを消した数は、ランキングされる。

Point 1

導火線は2個ずつくっついて落ちてくるが、段差のある所に置くと片方は落下する。この時、導火線はばらばらに回転させられる。

Point 2

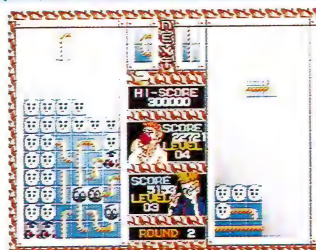
ブロックが10個出るごとに、スピードアップする。結構きつい。

Point 3

雪だるまは下からたまっていく。どこかにゴミ捨て場的な雪だるまをためるラインを作っておくと、連鎖組みのじゃまをされずにすむ。

一気にいくか、コツコツいくか、キャラクターによって攻め分けろ！

このゲームでは、キャラクターによりアイテムの性格がかなり異なる。大雑把に分けると、爆弾として使用するもの、雪だるまを一度にたくさん消してくれるものの2種類。どちらにしても、雪だるまの配置を考えないと、効果的に使用できないようになっている。

また敵キャラクターの性格も、雪だるまを頻繁に送ってくるタイプと一度にたくさん送ってくるタイプがあるので、それに合わせて攻撃を変える必要がある。

一度も反撃されずに勝ってしまった。先制攻撃が成功したパターン。

攻撃される前にこっちから。相手に隙を与えない。

相手はいじいじと導火線をつなげるタイプ。

この後、つなげておいた導火線を一気に消せば、いうことなし！

スイッチオンで発射。消した雪だるまは相手側に。

ロケットの上に隙間を開けて、雪だるまをためる。

妙に濃い8人のキャラクターたちと使用アイテムを紹介

如月奈名
キャンディーボール

矢印の方向にどんどん転がって雪だるまを掘っていく。左右の壁に当たると停止し、そこで爆弾に変化する。矢印の向きは可変。掘った個数の1.2倍の雪だるまを相手に送る。

ジミー
パクパクライオン

雪だるまを食べながら一直線に落下。食べた数の2倍の雪だるまを相手に送るが、序盤戦では効果がない。雪だるまを食べた後のライオンは導火線と同じ(爆弾には変化しない)。

レイン・レオナルド
グランドファイヤー

置いた場所と同じ高さの一列に火を起こす。この他に、雷で雪だるまを貫き、埋もれている導火線に点火するサンダーファイヤー(青)がある。消した雪だるまは相手側に降る。

ナタクーショ
聖なる火

置いた場所を中心に5×5の範囲の雪だるまを全て消滅させる。消した雪だるまの数の1.2倍を相手に送る。雪だるまが大量に送られてきたら、すぐさま反撃できる。

ミハエル・ド・シュペンバーグ
ラブリーロケット

上に積まれた雪だるまを全て消し、相手に1.5倍にして送り返す。できるだけぎりぎりまで雪だるまをため、ロケットを下の方に配置するのがポイント。最後の切り札といえる。

ルビー・ジャネット
Sボンバー

通常の爆弾の2倍の効果があるが、雪だるまを送る力が弱く、大量に雪だるまが送られてきた時の反撃が難しい。素早く連鎖を組んで、たたみ掛けるように攻撃するのがコツ。

バーニング・キッド
時限爆弾

効果は通常の爆弾と同じだが、爆破スイッチを押してから3ターン後に自動的に爆発する。かなり自由に導火線を組むことができるので、初心者向き。爆破のタイミングに注意。

ガブリエル-XX
ロシアンドリル

雪だるまを導火線に変えながら掘っていき、停止後爆弾に変化する。点火口も一番上に出ているので、ピンチの時に威力を発揮する。後は点火口を埋められないように気を付けよう。

Invitation

～まぶたの裏の世界へ

アクアノートの休日
THE AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN
AN UNDERSEA EXPLORATION GAME

潜水艇「ホリディ号」に乗り、海中を魚になった気分でぷかぷかと泳ぎ、魚たちとのコミュニケーションにいそしむ……。既存のゲームとはまったく別感覚の作品「アクアノートの休日」がついに発売された。新ジャンルともいえる同作品の世間一般への受けとめられ方が注目されるところではあるが、もっとも気にしているのは誰よりもこの人、「アクアノートの休日」の創造主、アートディンクの飯田和敏氏であろう。

今回はディレクターであり、同作品のすべてを知る立場にある飯田氏に、作品完成後で一息ついた6月の某日にお邪魔し、思いのすべてを語ってもらうことにした。飯田氏が作り上げた、いわば「アクア・ワールド」はどのようなコンセプトに基づいて形作られ、そしてPSのソフトとして世に送り出されたのだろうか？　作品の中に込められた飯田氏の「想い」が、文中から察することができれば幸いである。

観光用の潜水艦を再現してみたかった

――はじめに「アクアノートの休日」の進行についておうかがいしたいのですが、制作自身はすべてもう飯田さんの手を離れておられますよね？

飯田　はい、一応ですけど。

――飯田さんの関わった部分というのは、作品中で表すとどのあたりなのでしょうか、具体的には？

飯田　具体的に、ですか？　そうですね、分かりやすく言うと、荒くれ者たちを束ねたというか（笑）。

――荒くれ者？

飯田　各部分を担当するスタッフのことです。

――なるほど。海の荒くれ者のスタッフたち、ですね（笑）。

その総括というのは企画立案段階からですよね。それでなんですが、この「アクアノートの休日」という作品の企画を立ち上げた理由、あるいはきっかけというのがありましたら、ぜひ、お聞きしたいんですが。

飯田　そうですねぇ……。まあ、元々僕は、昔からゲーム自体が結構好きだったんです。けれどだんだんゲームというもの自体が複雑になってきちゃってやりづらくなってきたんですよ。例の格闘ゲームが流行りだしたあたりから、その流れに取り残されちゃってね。高度な指の鍛錬とか必殺技とかが出来なくて。

でもそういった「流れに取り残された」人を救済するようなゲームもあったらいいなと思いまして。もし将来、僕がゲームを作る機会があれば、そういう易しい物や、単純な物を作りたいなと思っていたんです。

もう一つのきっかけというのが、海なんですよ。潜水艦に乗って海の中に潜る機会があったんですけど、「こりゃいいな」って思いましてね。

――潜水艦に乗って、海の中に潜ったんですか。

飯田　そうです。軍艦じゃなくて、観光用の小さなものですけどね。

――じゃあそれを、再現してみたいと思った。

飯田　そういうことになりますね。あの潜水艦の中にいる時の雰囲気が気持ちいいなと思って。まあそれ以外にもいくつか要因はあったんですけど、大きくはこの二つが基で、「アクアノートの休日」のような作品を作ろうと思うようになったわけです。

――潜水艦で海に潜った時の雰囲気の中から、どのような部分を取り出してゲームにしようと思ったのですか？

飯田　ああ、それはですね……たとえが変かもしれないけど。皮膚みたいな薄っぺらい物にたとえれば、僕らは皮1枚にも満たないような海の表面の外側で生活してますよね。でもちょっとその皮をめくって海の中に入るだけで、全然違う世界っていうのが、凄いスケールで広がっているんですよ。これを実感できまして。やっぱり驚きでしたね。

その衝撃みたいなものが、ゲームを作る意欲になったんでしょうかね。

――でもゲーム中では、海面には出られないですよね。あれはわざとそうしたんですか。それとも何か特別が意味が？

飯田　まぁ、色々な理由があるんですけど、一番大きな理由というのは……表現上というか技術的に難しいかな、というところですか。

――その表現ができるだけのハードのポテンシャルがあれば、この波一枚隔てた向こうがわも見られたのですか？

飯田　ハードというよりむしろ、我々の力ってところになるんでしょうけど（苦笑）。

I N T E R V I E W

飯田和敏

――「こういうものを表現したい」というイメージが頭の中にあったと思うのですが、それと完成した「アクアノートの休日」を比較して、表現出来た物、出来なかった物っていうのは、どんな物がありましたか？

飯田　基本的なゲームのシステムや構造みたいな物は、かなり狙い通りいったんですけど……やっぱりディティールの部分でもう少し豊かな表現をしたかったんですが、割と大味なところで終わっちゃったっていうのが反省点ですね、挙げるとすれば。でも本当はあまり反省してないんですよ。結構やったなって感じなんです（笑）。

――特に苦労した点は？

飯田　今回の作り方なんですけど、僕はあまり細かいことにまで指示は出さなかったんですよ。担当者を決めて、「君はこれをやって下さい」と指示をする、と。もちろん「こういう物を作ろうと思ってるんだ」と伝えるためのミーティングも随分重ねてやったんで、かなりイメージを共有して進められたと思うんです。

でも個々のディティールについては、事細かな指示は一切やらなかったんです。ですから、最後にまとめて動く形になった時、どのような形になるのか、僕自身はっきりとは見えてなかったので、ちょっと心配しましたね。

――飯田さん自身、完成の形が見えてこなかった、と？

飯田　「こういう物だったらいいのにな」と思っている物があるわけですよね。でも、実際にどうなるかはなかなか見えないわけですよ。待ちの苦しみっていうか、そういうところですね。

――チームは何人くらいですか。

飯田　音楽の人間も含めると計7名になります。

――ゲームのシステム自体も後半になってから変更がかなりありましたね。

複雑な指の鍛錬なんかいらない、単純で優しいゲームを作りたかった。

飯田　案外そうでもないですよ、実は。初めに考えてたシステムをそぎ落としていくような方向で、進められていったんです。

――チームをまとめあげていく中で、「ここだけは気を使ってくれ」というようなところはありましたか？

飯田　ストレスを感じさせない物にしようとは常に言ってました。

たとえば今回実現出来たことの中では、CDのアクセスですね。3Dの海中探索中に限ると、アクセス待ちが存在しないんですよ。海中をどこまで進んでも待たされない。本当はいろいろな仕組みがあるんですけどね。普通だったら端まで行けば「しばらくお待ちください」と表示されて、読み込みますよね。そういうのはやめようと。

音の会話のシステムにしても、担当していた人は、もっと高度なことを考えていたんですよ。海中を動くモードと音を出すモードが切り替え式になっていて、音楽を奏でられるというのが最初の企画だったんです。でも、ストレスの無い操作っていうのを考えていくうちに、モードの切り替えってのはあまり良くないだろうと。最近のビジネスソフトも参考にして、モードレスにしよう、と。

また、水槽みたいな物が自分の基地の中にあって、そこに魚を集めてくる。そしてその中の環境をいじっているうちに、魚が大量発生するような有り様を楽しむような物にしようという考えもあったんです。

――それが漁礁として残った？

飯田　そうですね。名残ですね。

――魚の種類はどれくらいでしょう？

飯田　124種類かな。個体数についてはいろんな場合があるんで……。各種ごとに、大体何匹までというようなデータが登録してあるんです。それをユーザーが移動して拾ってゆくようなイメージなんで、経路によって個体数が変わるんです。

「アクア」の世界の根底に流れるもの

――マリンスノーが、最終バージョンに入りましたよね。あれ、違うのかな？

飯田　マリンスノーっていうか、泡みたいな物ですね。実際に、海中で降る雪みたいな物が欲しかったなって思いはありましたけど。

それのように、取りこぼしたアイディアがいっぱいあるんですよ。イベントにしても、120個分のリスト作って、「これをやろうよ」みたいな感じで進んでたんですけど。全部を入れるわけにはいきませんからね。何を取って何を捨てるかという取捨選択の過程で、切られただけの話なんですが。

――制作には最終的に丸１年くらいかかってますよね。

飯田　そうですね。企画から制作実行、完成にいたるまでね。でも実際の開発は結構スピーディだったんです。

――魚の造形のあたりはいかにもＰＳで作ったポリゴンという雰囲気ですけど。

飯田　パソコンで作れ、といわれたら出来るとは思いますよ。「マジックカーペット」※みたいにグリグリ動くものも出てますし。

――「アクアノートの休日」のバックストーリーは何か考えてあるのでしょうか？　海中に沈んでいる遺跡が気になるんですけど。

飯田　どのゲームにも隠されたイベントはあるわけで。「アクアノートの休日」に限って言えば、その部分がやけに大きいし、注目されがちだというのはあるんですけど。やっぱり海の中にピラミッドがあったらびっくりするでしょう。

――そうですね……正体はいったい？

飯田　「何だろう」と思った時に、僕らが「何々なんだよ」と言うのは結構簡単なんです。けれどそれをあえて言わないことで、複数の物語が世の中に出来たら面白いというのが、僕らの考えなんですよ。僕が解答みたいなのを出すよりは、複数のユーザーさんが、「自分はこう思ったよ」ということでいろいろな物語を作ってもらえると、それが「アクアノートの休日」らしいかなと。

僕の考えだと大体こんな感じなんです。……あの海は、遺伝子組み替えみたいなことを実験してた神の海みたいなもので。だから失敗作とか成功作とかが色々いて、実験の設備もあったりするわけです。それが何かとまでは言いませんけど。

――謎の球体とか、ありましたね。

飯田　あれは実は……(秘密)なんです。で、潜水艦がそこにタッチすると、映画の「2001年宇宙の旅」のモノリスのように、次の進化にステップアップする……みたいな。

――でもゲーム中にはそういうリアクションは無いんですね。

飯田　無いです。様々に空想して下さい（笑）。

――「2001年」のようなＳＦ作品へのオマージュみたいな物は割と多いのですか？

飯田　映画とか結構好きなんですよ。だからそれの寄せ集めみたいなところも「アクアノート」にはあると思うんですけど。

――参考作品は？

飯田　僕はアンドレイ・タルコフスキーっていう映画監督が好きなんです。もう死んじゃったんですけど、ソビエトの作家でね。「サクリファイス」とか「ノスタルジア」とか。

――あの海辺のやつですよね。

飯田　それは「サクリファイス」かな。そのタルコフスキーの映画では、水のイメージがよく出てくるんですよ。水が命を生み出すものとか、命が帰っていく場所としてとらえ、ちょっと非日常的なみたいなイメージで作り上げているんです。「惑星ソラリス」っていうのもありますね。有名なＳＦ映画で。

その水へのこだわりというかイメージを出したかったなっていうのがあるんですけど……。そこに「アクアノートの休日」が届いたか届いてないかっていうのは、まぁ、どうでしょうか（笑）。

●2001年宇宙の旅

謎の黒石板モノリスを調査するため、木星へ旅だった宇宙船ディスカバリー号。だがその内部コンピュータHALが反乱を起こしてしまう。一人残った船長の前にモノリスが現れ、彼はいずこかへ導かれていく……。人間の進化について考えさせる、SF映画史上不朽の名作。スタンリー・キューブリック監督。（'68年・米）

●アンドレイ・タルコフスキー

'32〜'86年。ソ連出身。「僕の村は戦場だった」でベネチア映画祭金獅子賞、「アンドレイ・ルブリョフ」でカンヌ映画祭国際批評家賞など、ほとんどの作品で国際的評価の高い巨匠。

●サクリファイス

タルコフスキーの遺作。ある島で暮らす一家の一日を描く。家族の団らんが全面核戦争の勃発で引き裂かれた時、主人公は神にある誓いをする。水のイメージを重視したタルコフスキー独特の構成が白眉。（'86年・仏＝スウェーデン）

●ノスタルジア

タルコフスキーがソ連圏を離れて初めて作った作品。死を間近に控え、望郷の念にかられる男の心境が深く刻み込まれている。（'83年・伊）

●惑星ソラリス

人間の存在意識の中から記憶を引き出し、それを実体化させる海をもつ惑星ソラリスを巡る物語。水と心理を主題とした、不思議なSF映画。スタニスワム・レム原作。（'72年・ソ連）

※「マジックカーペット」：パソコンのシミュレーションゲーム。魔法のじゅうたんに乗って幻想世界を飛びまわるときの３Ｄ効果が圧巻。

「漁礁」モードの謎とその「仕掛け」

――そういえば、漁礁のヒントって何かありませんか？　マニュアルには一切載ってないんですよね。広告の画面写真を見たら、きれいに積み木細工みたいに組み上げてますよね。あういうふうにやらなくちゃいけないのかなと。やっぱり色の組み合わせとかいろいろ仕組みがあるのでしょうか？

飯田　基本的には何もないですよ。あれは海中で眺めた時に楽しければいいんで（笑）。

――魚の数を表すグラフが最後までいくと何かいいことがあるんですか？

飯田　ん～。実はいいことがあるんですよ。でもそれはまぁ、そこまでいってからのお楽しみということにしておきましょう。

――色の組み合わせ方法について、何かヒントだけでも……。

飯田　それ、実は考えすぎ。あれね、凄く単純なことなんですよ。

――と、いいますと？

飯田　あのブロックの数が多ければ多いほど、魚が多くなるんですよ。

――それでは置けるブロックの数は、どうやれば増えるんですか？

飯田　海の中を探索して行けば行くほど、積めるブロック数が増えていきます。

――魚を効率よく集めるには？

飯田　ブロックの色と魚の嗜好に特性があるんですよ。詳しくは秘密ですけどね。まぁ、ある色を好む魚は、別の色が苦手、といったところですか。

この漁礁モードも、実はこちらが仕掛けた訳ですよ、要するに。「今のゲームはこれでいいのか」っていうクエスチョンマークがあるんです。昔はもっとシンプルでね、足りない部分は自分で補っていたんです。あの頃の方が、作り手の発想も受け手の解釈も自由だったし、それでこそインタラクティブなメディアとしての価値があるんじゃないかと。

そこで「アクアノートの休日」では原点回帰みたいなことを意識したんです。ゲーム性なんかもそぎ落とし、それでも面白いかなっていう実験です。結果としてやはり面白かったから、大成功だというのが僕らの解釈です。結局漁礁モードっていうのも、「見て楽しむ」、そういう意味しかないんですよ。

――なるほどそうでしたか。本日は有意義なお話、どうもありがとうございました。

インタビューを終えて～「アクアノート」に想うこと～

水やその集合体である海には不思議な魅力がある。それを映画という媒体で表現しようとしたのがタルコフスキーであり、その想いに共感を受けた飯田氏は、ＰＳ上の「アクアノートの休日」という作品で表現しようとしたのだろう。

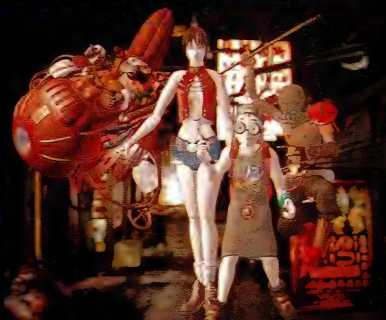
このゲームには目的もクリアという概念もなく、興奮度も低い。つまらないと思う人もいるだろう。だがこの作品は「面白い」という種類とは別の、好感を持つことができるのだ。それは何か？

飯田氏とのインタビューの中で、それが「気持ちよさ、心地よさ」ということを確認できた。何の目的意識もなく、ただ水の中でぷかりぷかりと浮かび、魚とたわむれること。何か優しいものにつつまれた、不思議な安心感や安らぎを感じとれる。飯田氏が伝えたかった水の魅力とは、この点なのかもしれない。

「アクアノート・ストーリー大賞」開催！　詳細は次号で。

シナリオから見るクーロンズ・ゲートの世界

サイバーパンクを超え風水の導きを知る

ソニー・ミュージックエンタテインメント
クーロンズゲート　シナリオライター
木村央志　NAKAJI KIMURA

九龍城探訪 其ノ一

九龍風水傳

ポスト・サイバーパンクの解釈

サイバーパンクという言葉がありますよね。人間性を極限まで排除した、退廃的なイメージ。僕らの世代は、80年代を通して、ずっとこの言葉の影響を受けてきたわけです。

このサイバーパンクという言葉は、別のいいかたをすれば、ポスト・ヒューマニズムであるともいえます。

映画なら、例えば「トータルリコール」であるとか、「ターミネーター２」などの、未来のシーンが理解しやすいかもしれません。他のハリウッド映画でも、美しい理想の未来像ではなく、招かざる世界を予測していた作品は多くありました。

システムが、機械が世界を支配していて、人間がどんどん追いやられていく。そういったイメージが、80年代からずっと続いているわけですよ。

それに、映画「ブレードランナー」の存在も偉大だったといえます。すでに10年以上もの間、あの世界観、イメージの中で多くの表現物が作られてきましたから。当初はこのイメージを継承するような、ミュータントが多く出てくるような構想もありましたけど、そうではなく、何か新機軸を打ち出したいと考えたわけです。

そこで、既存のイメージを超えていくような表現、あるいは異なるものとして考えていくと、ポスト・サイバーパンクということになります。「クーロンズ・ゲート～九龍風水傳」のイメージはここから始まっているのですが、もう１つ、別方向から解釈をするならば、ポスト・ポスト・ヒューマニズムという表現も可能ですよね。もう１つポストを付けて、それがイコール、ポスト・サイバーパンクであると。

一度はサイバーパンク、ポスト・ヒューマニズムをしっかりと体験した後、再度、ヒューマニズムを振り返る。人間性というものを再確認する。それは、ベタベタした人間賛歌というわけではなくて、一度はサイバーパンクの世界のような〝極み〟を体験しているわけです。そこに、本来人間が持っている力、科学では説明できない力が加わるとどうなるのか。

その力を、この作品では安易に「超能力」という言葉では表現していません。しかし、そういった未知の力で秩序が保たれている世界が、あっていいはずです。

九龍城の住人、ゲームキッズ。額のバーコードや眼鏡など機械的だが、コミカルな、人間的な方向へイメージをうまく転化している。

人間と自然との調和から

中国に昔、「雨降らし」と呼ばれる男がいました。ある地域で干ばつが続いた時に、この男が呼ばれます。すると男は小屋に閉じこもり、そこで何をするかというと、自分の中の内的な調和が、大きな自然の中の外的な調和とうまく一致するまで、じっと待つ。といっても、別に何をするわけでもありません。

要するに、自然の調和が乱れている状態で登場し、雨が降るまで、調和が回復するまでひたすら待っている。祈禱したり、火を焚いたりするわけではなくて、自分と自然のリズム、サイクルを合わせる。それで、「ほら、雨が降りましたよ」っていう商売。

昔は、こんな人間が本当にいたんですよ。大げさにいえば、自然の大きな摂理、宇宙の波動と、その中にある自分の存在を調和する人とでもいいましょうか。このゲームの根幹を成す風水も、そういった考え方だと思ってもらえればいいでしょう。

風水師というのは、そういった気の流れを見立てる者のことです。大きなスケールで、山や湖などから、自然のリズム、気の流れを知る。それは人間が持っている、科学では証明できない力に大きく関係しています。

具体的には、「龍脈(りゅうみゃく)」と呼ばれる気の流れや、それが集まってできる「龍穴(りゅうけつ)」の場所を見つける。大きな山がある場合、その山からいろいろな方向に「龍脈」が出ています。次に地理状況などから見て、要的な存在である龍穴の位置を探す。甲羅や骨の模様の中に吉凶を見る占いがありますが、風水は地形から、その場所の相を読み取っていくんです。相が悪ければ、良くする方法を助言する。木を植える、池を作る、極端な場合は山を築きなさいとかね(笑)。

香港や中国では、これが生活する上で非常に重要な意味を持っているんですよ。

繁栄の影に風水あり

昔は、都や王宮をどこに建てればいいかという指南が、大きなスケールでの風水師の役割でした。小さいスケールになると、家の中、インテリアの見立てなんかもあります。実際、商売になるのは、ビルを建てるとか、部屋の入り口をどこに設けるかといったレベル。今の時代、どこかに都を作るなんて話はないですからね(笑)。

都といえば、有名なのが日本の平安京なんかですね。京都の都をつくる時、非常に風水的に考証がなされてるそうなんです。いわれてみれば確かに、風水的な序列が見られる。三方を山に囲まれた土地であり、南に巨大な湿地がありました。今では中心部そのものが移動して、龍穴といわれた場所はなんでもない交差点になっています。

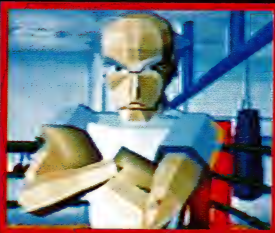
こんな陰陽の力がともに高い場所には、元気や活気といった、いわゆる気というものが集まります。「人気」という言葉も、人の気が集まるということですよね。

気の集まる場所は、何をしても、いい方向に向かう場所ということになります。逆に、悪い相を意図的に生み出せば、相手を消滅させることもできる。

かつて日本が朝鮮を占領した時にも、風水を悪用した例があるんです。「朝鮮風水総覧」という、朝鮮半島の風水のことをこと細かく調べた本があるんですが、それを見て日本軍が何をしたかというと、それぞれの龍脈を断つために、龍脈のある場所に鉄のクイを打ちこんだ。山のあちこちに鉄のクイを打ち、龍脈を全部断ったうえで占領したんです。都市の風水を消滅させる……。考えただけでも恐ろしい話です。

(次号に続く)

サイバーパンクを超え、ヒューマニズムを振り返る。木村氏の考えるポスト・サイバーパンクの世界は、ゲームをどのように変えるのだろう。

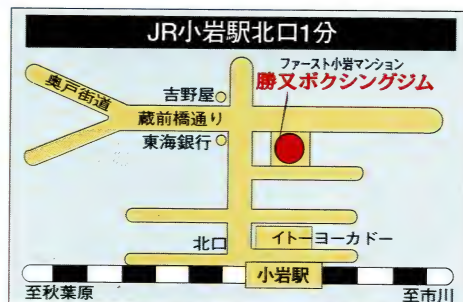
実践！BOXER'S ROAD めざせJ.ウェルター

題字／角海老宝石勝又ジム会長
勝又行雄
（元・東洋Jライト級チャンピオン
元・WBA世界Jライト級２位）

うちのK編集長はホントいい人なんです。だって「BOXER'S ROAD」の発売が延びて落ち込むボクの肩をやさしく抱いて、こう言うんです。「おまえ、しばらくボクシングジム通え！」って……。

平成４年度全日本新人王で、第44代日本ライト級チャンピオン坂本博之選手。約150人の練習生がいる角海老宝石勝又ジムはもちろん、日本ボクシング界期待の星でもある。ボクシングファンならずとも要チェックだ！

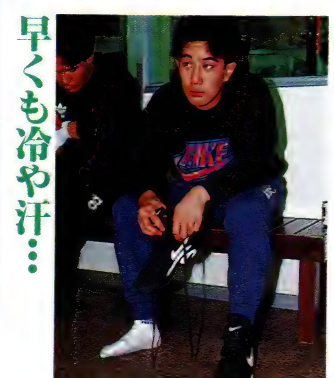
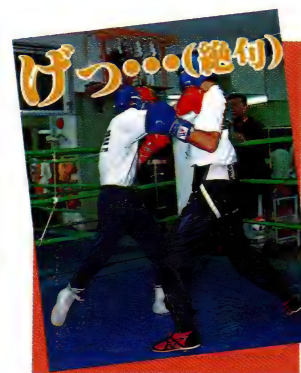
ROUND 1 ここが虎の穴だ！

勝又行雄会長

プロボクサーになる前は自衛隊員、消防士と異色のキャリアを持つ会長。オーストラリアで初めて試合を行った日本人プロボクサー。

〒133　東京都江戸川区西小岩1-26-5　ファースト小岩ビル１F
TEL 03-5694-0015　FAX 03-5694-0125

ROUND 2 んでもって入門

そんなこんなで入門し（させられ）たのが、東京は小岩にある角海老宝石勝又ジム。シューズを履く間に練習を見てたら、もう帰りたくなっちゃった……。

なかなかスゴイかも…

ROUND 3 いよいよトレーニング開始!!

「BOXER'S ROAD」に用意されているトレーニングメニューは、右の写真にあるように全部で9つ。入門初日は、その中から<ロープスキッピング（つまり、縄跳び）><シャドウ><腹筋><ウェイトリフティング>の4つをこなす。各々のメニューの特徴をしっかりと把握し、ゲームにおける選手育成の参考にするべし、するべし。

①ロープスキッピング
②ロードワーク
③メディシングボール
④ミット打ち
⑤シャドウ
⑥サンドバック
⑦腹筋
⑧ウェイトリフティング
⑨パンチングボール

ロープスキッピング

まずはロープスキッピング、早い話が縄跳び。体力維持にはもちろん、フットワークのスピードを上げるためにもボクシングのトレーニングには欠かすことのできないメニュー。これを4R消化することから全ては始まった！（1Rは試合と同じ3分。ラウンドとラウンド間の休憩は試合で1分、勝又ジムでは30秒）

「たかが縄跳び、チョロいもんよ」てな具合いに軽快に始めたのだが……。

されど縄跳び。吹き出す汗、あがりまくる息。「ん〜っ、縄跳びおそるべし！」

腹筋

ゲームではダッキングスピードとボディの防御率がアップする。

ウェイトリフティング

ボクシングで使う筋肉をつける場合やパンチ力がない人には必要なトレーニング。ただ、やりすぎると無駄な筋肉がつくので、プロボクサーを目ざす人はあまりやらないとのこと。

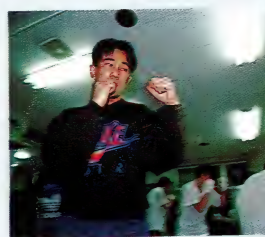
パンチ力をアップするために口輪筋を鍛えている（はず）。

大胸筋を鍛えているはずなんだけど、ひょっとしたら小胸筋を鍛えているのかも。

上腕筋ならびに上腕二頭筋を鍛えているつもり。詳細は不明だがキツイのは確か。

まさに「終ったー！」瞬間。顔に書いてあるって感じ。

シャドウ

「シュッ、シュッ」ともれる息でおなじみの、ボクサーには欠かせないウォーミングアップでありイメージトレーニング。ゲームではテクニック、スウェー、ブロックスピード等に効果がある。発汗量多し。

左の写真でわざとコワい顔をしてもらったのが宮崎俊宏トレーナー。実はアンビリーバブルで筆舌に尽くし難いほど、親切丁寧でやさしい人だった（信じられないだろうけど……）。

次回予告

「鬼」と書いて「やさしい」と読む編集長の一言が生んだこのコーナー。「この体ならJ・ウェルターだね」との会長の一言でコーナー名も無事決定。見事、J・ウェルターのリミットをクリアできるか？次号で最終的なウェイトを当てるプレゼントクイズを実施。詳細を待て！

TO BE CONTINUED・・・

鉄拳 コンテスト結果発表

応募総数105通! これが達人の技のすべてだ!!

6号、7号と募集してきた鉄拳コンテスト。これには実に105通もの応募があった。どのビデオも非常に気合いの入ったものばかり。どれをエントリーすべきか悩んだが、最終的に選んだものをここに発表した。なお最優秀賞者には、記念品として盾とジョイスティックを、優秀賞者には、ナムコ特製のテレホンカードをそれぞれ贈呈。

エントリー ギャラガ全ステージノーミス最短クリアコンテスト

大阪府 井谷佳史くん タイム 152秒1

ギャラガ総評

あとからの募集ということもあり、応募本数が他部門より多少寂しかったギャラガ選手権。それでもトップ周辺はコンマ何秒の争いで見ている方をも熱くさせてくれた。残念なのは1機での応募がなかったこと。さすがに1機での全面クリアはムリか？ ともあれ、井谷くんにはナムコ特製テレカをプレゼントします。

エントリー 募集1 全ステージ最短クリアランキング

最優秀賞 記念盾・ジョイスティック

大阪府 ZAN-TG♡くん 使用キャラ 平八 タイム 1分7秒03

キャラ別最短タイム

キャラ	タイム	名前
ポール	2分02秒37	山梨県 阿部智道くん
キング	1分28秒86	愛知県 Mくん
ジャック	1分58秒70	神奈川県 永井陽一郎くん
アーマーキング	1分28秒33	大阪府 栗林利準くん
デビルカズヤ	2分19秒66	神奈川県 土井 浩くん

募集1総評

とにかく群を抜いて速かったのが平八の1分7秒03。起き上がりにうまく崩拳を重ねて、各キャラを2秒台でクリア。多少あちこちでタイムロスしているので、うまくいけば1分を切りそう。今回はタイムが一番速かったZAN-TG♡くんが最優秀賞。なお、タイムは2分30秒以内、期日は6月15日到着分までを選考対象としました。

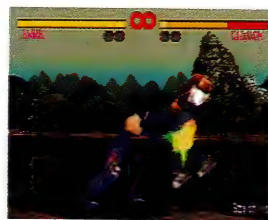
エントリー 募集2 第1ステージ最短クリアランキング

最優秀賞 記念盾・ジョイスティック

北海道 富樫秀太郎くん 使用キャラ 平八 タイム 2秒11

募集2総評

この部門でも、驚異的な速さで平八がトップ。開始直後に崩拳を放ち(カウンター)、起き上がりでさらに崩拳を重ねる。これが最速タイムということで、富樫秀太郎くんを最優秀賞とします。

しかし残念なことに、それ以外のほとんどの応募がニーナ（アンナ）に集中。タイムも2秒56とみな同じ。オリジナリティという点から、これらは採用を見送りましたのであしからず。

起き上がりにハンティングスワン。オリジナリティが少し……ね。

他に、アーマーキングで3秒31という好記録をマークした東京都の横山真樹くんにテレカを進呈。なお、6月15日到着分、タイムは3秒50以内を基準としました。

 ※ビデオからの映像のため、画面が乱れています。

エントリー 募集3 オレの空中コンボだぜベイベェ〜

最長コンボはこれだ！

優秀賞　テレホンカード

使用キャラ　州光
回数　6段コンボ
島根県　吉川雅司くん（他2名）

右アッパー

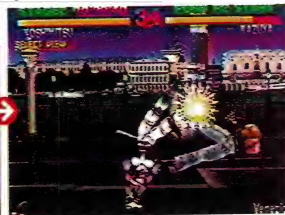
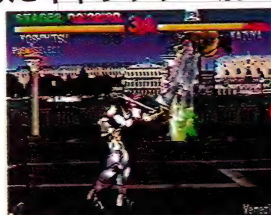
右アッパー→忍法卍葛（最初の1発目のみ4回）

立ち左キック

最初にお約束の右アッパー。浮いたところにすかさず右アッパー。まだ浮いてるところへ忍法卍葛を、最初の1回転目のみ4回連続で入れる。4発入れたのちにバレリーナキックで完成。長い長い空中コンボだ！

独断で選んだキャラクター別空中コンボー押し！

優秀賞　テレホンカード

使用キャラ　吉光
回数　3段コンボ
石川県　荒井健太郎くん

右パンチで空中に撃ち上げた後、前進しながら左パンチ、陽炎、草薙とつなげる3段コンボ。他に応募者のいない独創的な発想と、実用的なダメージ量が決め手だった。荒井くんにはナムコ特製のテレカを進呈します。

優秀賞　テレホンカード

使用キャラ　ロウ
回数　3段
京都府　追　竜矢くん

こいつはかっこいいコンビネーションだ。弱いという噂の絶えないロウだが、これで地位逆転か？　まず小サマーで浮かし、右キック→スピンキックコンボへとつなぐ。体力のほぼ3/4を奪い取るこの技、覚えれば敵ナシ！

応募が一番多かったポールの3段コンボ。もっと目新しい、斬新なコンボが欲しかった。

募　集　3　総　評

お手軽にできるだけあって、一番多く集まった部門だった。しかし、一本のテープに1時間録画されてもちょっと……。審査する側のことを考えた送り方を求めたい。また、あまり目立ったコンボがなかったので、最優秀賞は見合わせてもらった。

優秀賞の州光6段コンボは、他に宮城県の峰岸玲さん、同じく宮城県の今野成一さんからも送られて来たので、テレカを送ります。

他の募集についても書ききれなかった部分があるので、それを少々。募集1で、2P側が途中で乱入して時間をストップさせる行為は違反と見なしました。また、確認できないほど汚い画像で送ってこないように。

というわけで、「鉄拳2」へ

まず、隔週刊化の影響で、発表が1号遅れてしまったことをお詫びしなければならない。

そして「鉄拳」自体のほうは、ご存じのとおり新作の2へと進化していることは前号、今号でお知らせしたとおりだ。新キャラの準やレイ、今までのキャラに加えられた新しい技が、ますます高度な戦いを楽しませてくれそうで、今から楽しみである。システム的にも、起き上がりに側転が加わり、立体的な展開にも期待できる。

PS版の発売も決定しているので、当然ながらこのコンテストは2でも開催する。バリエーションが広がった分、空中コンボは華麗さを増すことまちがいなし。発売までにアーケード版で惜しみない練習を。

2になり、技も増える。次回のコンテストは、さらに熱いものになりそうだ。

世界ゲーセン事情
<L.A.ダウンタウン編>
27HITコンボの友情

REPORT:NAB-KAZ
PHOTO:Mr.OKAMURA

アメリカ人なんて大ざっぱだから、コマンドなんて覚えられるワケねーじゃん！　日本じゃ弱いこのオレも、ここならヒーローってか？　淡い期待は、少年の繰り出すコンボの嵐にいともたやすく打ち砕かれた……。

ゲームをプレイする以上のスリル

ダウンタウンとは当然、コメディアンのそれではない。アメリカの、いわゆる〝下町〟のことだ。とはいっても、日本の下町とは少しちがう。風情や活気を楽しむというよりも、夜はあまり出歩かないほうが無難な町。つまり、それだけ危険だということだ。

そういえば、日本人の観光客なんて全然いないし、白人すら少ない気がする。不安はよぎるが、日本を発つ前に考えた企画を断念するわけにはいかない。オレはカメラマンと２人、メインストリートを探した。

４：00PM。L.A.の夕暮れは遅く、外はまだ明るい。ただ、なんとしても、明るいうちに見つけないと……。そろそろ焦りが出てきたその時、ふと左を振り返ると〝ARCADE〟の文字が。ついに見つけた、これがアメリカのゲーセンか……。

アメリカには、ゲームセンターという言葉はない。日本でいうところの〝ゲーセン〟は、すべてアーケードと呼ばれている。日本のように街のあちこちで見かけるほど、その数も多くはない。これはL.A.に限ったことではないようだ。

そのかわりに、大学などの構内にちょっとしたゲームコーナーがあったり、バーガーショップの片隅にも、ピンボール台といっしょにゲーム機が数台置かれていたりする。最近は少なくなったが、昔は日本でもゲームを置いた喫茶店が多かったが、そんな感じなのかもしれない。

1ゲームが25セント！

さして広くもない店中に入ると、さらに白人の数は減った。というより、店内をみわたす限り、ほとんど白人の姿は見られない。もちろん日本人などいるわけがない。

本当に白人はいないのかと、躍起になって探してみると、もう１つの入り口付近にランニングシャツ１枚で髭面の白人を見つけた。どう見ても怪しいが、よく目を凝らすと、肌は白くない。ランニングから伸びる腕には、バッチリとタトゥー（入れ墨）が……。しか

1st STAGE
キング・オブ・ファイターズ'94

ベースボールキャップから伸びるロングヘアーが、日本の江口洋介のできそこない系を連想させるガキを発見。オレが店内に入ってうろうろしてる頃から、ずっと勝ち続けているらしい。よし、手始めにコイツから血祭りに上げてやるとしよう。コインを入れるオレに、ガキは露骨に嫌な顔をする。ビビりやがって。

龍虎チームで勝ち続けるガキに対し、日本代表（？）のオレは、当然ながら日本チームで参戦。緊張が解けるまもなく試合開始だ。結果、３タテで敗北。しかも、全キャラでガキの先鋒・タクマの龍虎乱舞をもらうという始末だ。しまった、オレはこのゲームは苦手だった……。それにしても、なかなか強いじゃねーか。

連続技からの龍虎乱舞で悶絶。日本のゲーマーの水準と変わらない。

2nd STAGE
ストリートファイターII'

現役で稼働中というのにも驚かされたが、しかも客がついている。日本では見られない光景だ。

すぐにでも乱入しようかと思ったが、動きを見て、そのスピードにさらに驚く。この遅さに耐えられるだろうか。３カ月前、スキー場で見た元祖ストIIよりましだが、真剣にやるとなるとつらい。しかたねえな。

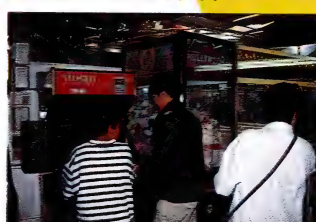
敵は、アメリカでは一番人気のガイルだ。まだ日本人というこだわりを捨てきれないオレは、リュウで乱入。実力均衡の好勝負に、とどめの一撃としてオレは波動拳を放った……つもりが出ていない。おかしいと思った瞬間、相手のソニックブームが飛んでくる。ジーザス！　大パンチボタンが壊れてやがるぜ！

まさかストII'で対戦するなんて……。しっかり負けちゃったけど。

3rd STAGE
真・サムライスピリッツ

アメリカンな（太った）ママが見守る中、不知火幻庵を巧みに操るデブなガキを発見。イヤな顔をするママを尻目に、オレは牙神幻十朗で斬りかかった。

日本の心・チャンバラなら負けねえとばかりに攻めまくり、とりあえず一本先取。アメリカに上陸して初めての勝利に、しばし酔う。が、二本目になるとママの視線がさらに気になる。幻庵から毒霧をもらうよりも、ママの視線が背中に刺さり、痛い。リーチをかけたオレの指は、次第に麻痺してくる。

結局、この後は二本連取されてしまった。息子の勝利に、ママの顔にも笑みがもれる。息子をかばう母親の愛情は世界共通。愛に負けたオレだった。

ママに見守られるデブと一戦。母親同伴のゲーマーがいるとは……。

も、カメラを見るやオレたちに手招きする。
「コイツはオレのワイフなんだ、いっしょに写真を撮ってくんねぇか？」
横にいたハデめなオネーちゃんと、肩なんか組んでる。とりあえず、おっしゃるとおりにしておきましょう。カシャ／

解放されたところで、よくよく店内を見回すと、入り口付近の新作ゲーム（今は「モータルコンバット３」が大人気）には人も集中しているが、奥は静まり返っている。コイン投入口でプレイ料金を確認すると、古いゲームは25セントだ。日本円に換算すると約20円。新作でも50セントと、日本と比べて半額ほどだ。

手持ちにコインがなかったので、両替機を使う。ボロボロの１ドル札でも、問題なく作動したので少々驚いた。日本の両替機ほど、精度はよくないらしい。５ドルほど両替して、いよいよゲーム開始だ。それにしても、店内にたちこめるニオイは一体なんなのだろう。夜明けの歌舞伎町のような異臭が、どうも鼻をつく。体臭か？

バーチャファイターは人気薄

ここでやっと気がついた。店内にイスはなく、すべてスタンドアップ筐体。それどころか、通信対戦筐体もない。つまり、対戦するなら、必ず隣に立たなければならないのだ。

最近の日本では、対戦相手の顔など見なくても済む。その意識が根づいてるオレに、しかも異国というシチュエーションで、これは酷だ。カメラマンの促しで意を決するが……。

対戦した順序、結果は下にまとめてある。日本製ゲームから始めたが、成績は芳しくない。「バーチャファイター（２ではない）」もあったが、この場を後にするまで、結局だれもプレイせず。１プレイ25セントなのに。

それなら日本にないゲームで対戦しようと、人気作「キラー・インスティンクト」に挑む。
「モニターのところにコインを置け」
順番の待ちかたを知らないオレに、ヘビーなニオイのデブがいう。予約は自分のコインを置いておくものらしい。これは日本でも見られる作法だ。礼に従い、コインを置き、待つ。

オレの順番となり、対戦相手の横に立った。結果は4th STAGEを読んでもらうとして、ゲームを知らないオレに、敵はなりふりかまわず技をしかけてくる。フィニッシュは、見たこともないような延々と続くコンボ。ピアノを弾く指先のように、軽快にボタンを叩く指が止まると、画面上に「27HIT」の表示。
「Yeaaaah／　○□×◎△◇!!」
うれしさのあまり、オレに抱きついてくるトニー（後で名前を聞いた）。ギャラリーもいっしょになって、まるでお祭り、歓喜の渦。

観光には向かずとも、アメリカの本当の笑顔はここにあった。また来るぜ、トニー／

GAME HAS NO LANGUAGE

4th STAGE
キラー・インスティンクト

あまり知られていないが、任天堂の格闘ゲームである。〝濃い〟キャラが、日本人の好みではないのだろう。海外では発売されるが、日本での予定はない。

数人のギャラリーが囲む中、ヒョロっと背の高い、チョビ髭の青年に戦いを挑む。相手は主人公的なキャラを使っていたので、こちらはごっついアメリカンなボクサータイプのキャラを選択。ワケがわからず殴りまくっていたが、なんと勝利したらしい。しかも２本連取。ニヤニヤしていた青年が「Sit／」とつぶやいた途端、25セントおごってもう１勝負してもらうことを決意する。身の危険を感じたオレは、接待ゴルフならぬ接待ゲームに徹し、みごとに負けて１勝１敗。

DRAW

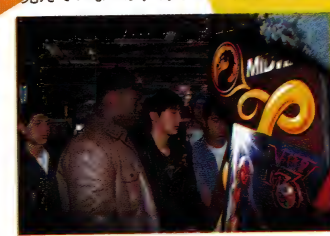
27HITの強烈なコンボを決め、オレに握手を求めてきたトニー。

Last STAGE
モータルコンバット３

店頭に置かれた筐体に、ギャラリーが群がる。さながら日本のバーチャ２のようである。前作は何度かプレイしたことがある程度。連続技がどうこうなどと論じるタイプのゲームではなかったはずだ。

人気作だけに、プレイするまで３人ほど待たされた。筐体の上に並ぶコイン（本文参照）に１枚足して、しばし見学。戦術なんかを考えてながらボーっとしていたら、ついに順番がまわってきた。相手は……おいおい、純粋な黒人じゃねーか!!

すでに心は退いていたオレは、前作から知っていたリウ・カンを選んでプレイ開始。あとはどうなったか覚えていないが、あっという間に負け。

LOSE

本物の黒人とプレイするのは初めて。顔の汗はもちろん〝冷や汗〟だ。

エグザクト精鋭メンバー勢ぞろい(1人逃亡につき欠席)。彼らがあの浮遊感と、ビュリホ・グラフィックを作り上げた。

Jumping Flash！を手掛けたクリエイター達

EXACT エグザクト

SPECIAL INTERVIEW

&

「大王、故郷へ錦を飾る!!」の巻

ボクこと大王の故郷は新潟。エグザクトの取材を引き受けるのは当然のことっスよね。新潟を出て早12年……思えば遠く来たもんだ。そんな感傷に浸りながら、旅は始まるっス。一応メインはエグザクトなので、ボクは控え目にしておこうと思っていたんスけど……

「ジャンプ」の元はX68にあった

——まずは、エグザクトという謎の会社の概要からお願いできますか？

豊田　エグザクトの母体はパソコンショップなんですが、店だけだとソフトとハードを売るだけじゃないですか。で、6年ほど前に「これからはやっぱり自分たちでソフトも作っていくべきではないだろうか」ということで、パソコンが好きな奴が4人集まって始まったんです。

——どういう経緯でSCEと組むことになったんですか？

豊田　プレイステーション公表の1年くらい前だと思うんですけど、我々がX68で「ジオグラフシール」というゲームを作ったんです。これはポリゴンで、「ジャンピング」の元になるようなゲームで。それがちょうど、SCEさんの目にとまって、話をいただいたと。

——完全分業で今回はやったわけですよね。

豊田　これだけ大きなプロジェクトになりますと、全部我々だけでやれと言われても多分無理だったと思います。そういった意味ではSCEさんからプログラムをやってくれと言われたときは、正直言って嬉しかったですね。そろそろ、コンシューマーをやりたいと思っていました時期ですし、それぞれの会社が得意なところを持ち寄ったからこそ「ジャンピング・フラッシュ」が出来たっていうような感じですから。

大平　ムームーさんとのお付き合いはすごくやりやすかったです。なんか非常に近い感覚をもっていたというか、通ずるものがあったというか。考え方などもわりと近いものがありましたから、すぐに打ち解けられました。一番最初に会ったときは、ウゴウゴルーガのということで一応は知ってはいたんですけれど、「なんか本当にそのとおりの人達だなあ」と(笑)。で、処理速度の問題からなんですけど、キャラクター作ってもらううえでかなり無理を言わせてもらったんです。「キャラクターは100ポリゴン以内で」とか。ちょっと無茶言ったかなぁとも思ったんですけど、本当にそのとおりにいろんなキャラクターが上がってきたんで、「ああ、やるな。こいつらは」みたいな(笑)。

豊田　要はお互いに合った時間、自分の都合のいい時間っていうんですか、ライフサイクルに合った時間で、ネットにアクセスすれば、昨日頼んでおいてデータがもうできていると いうような感じだったんで、楽でしたよ。

編集部　その辺のやり取りの難しさとかは？

大平　ほとんどないですね。あとは曲のほう

が。これが一番大事なとこなんです(笑)。その部分はSCEさんのほうでやっていただき感謝しています。曲っていうのは、そのステージにあったイメージで作らなくてはいけないし、キャラクターとかの効果音に関しても、そのキャラクターにあった音がほしいですから、とりあえず作っておいてくださいとはいえませんよね。ですから、こちらがある程度できるまでは、SCEさんが動けないという感じになりがちで、かなりご迷惑をかけたと思うんですが、非常にマッチしたものを作っていただいて嬉しかったですね。

——あまり苦労話はなさそうですね?

大平　一番最初にゲームを作りはじめたときに、マップにおいての3次元感覚っていうのを伝えるのは苦労しました。例えばギリギリからギリギリにジャンプできたときに「やったあ!」という感覚がありますけど、コックピットビューは本当はギリギリっていうのが分からないんですよ。ですからそのとき、その判定をどうするのか。マップに配置されているものがどう見えるのか。で、難しくなりますが、少なくとも視界内には何かがあることが必要だと。そのあたりの3次元感覚の統一が最初ちょっと手間取りましたね。

——あの独特の浮遊感みたいなものも苦労されました?

大平　実際には計算上の数値でしかないんで、本当にやったらどうなるのかわかりません。ただあんな感覚なんだろうなというくらいで。当然ゲームらしい細工はしてありますけれども、本当の加速度計算でやったらゲームになんかなりませんから、異常に空気抵抗を高くして、絶対加速度を低めにして、ふあっといって、ふあっと降りる感じを出したんです。

ジャンプ2は100万本を目指します

——制作期間はどのくらいでしょう?

豊田　実際開発機材が届いてから2カ月くらいはPSがどんな機械なのかを調べてましたので、実質8月〜9月から始めましたから、約半年くらいですね。

——非常に早いですよね。

大平　それでも二転三転してますよ(笑)。いったん別な形でまとまりかけていたんですけど、天から神様の声がして、「もう一度煮詰めなおしたらいいんじゃないか」と。最初、ゲームっていうよりはもっとお散歩的なイメージを強調した、環境ソフトに近いような感じになりかかっていたんですけども、やっぱり実際にやっていくうちに、ゲームとしてユーザーをひきつける部分としてどうなのか。最初はゲームっぽい部分がかなりカットしてたんですよ。ショットして敵を倒すとかなくて、それこそクリアしてもいいし、いつまでもそのステージでジッとしてもいい。そういうことができるようなというものだったんですが、それをゲーム的に煮詰めなおしていったら今のような形なったんです。

——もうすでに2の話もあるようですが。

大平　1では一応、全ての世界観っていうか、システムのベースを築いたと。要はその部分で何を今度はやっていくかというあたりが2での見どころになるんじゃないかと思います。これは本当の話なんですけれども、やってて気づくことがすごく多いんです。で、ゲーム中で一番困ったことっていうのが比較するゲームがなかったっていうこと。シューティングゲームにしろ、他のゲームにしろ、あのゲームはああだったからうちらはどういうふうにしようとか、その対象となるゲームがなかったので、本当にそれがいいことなのか、悪いことなのか、自分達の判断だったわけです。ですから、そんな部分が発売された後での意見として実際に返ってきましたから、その部分をうまくいかして、より完成度の高いものに、またはもっと面白いものに、求めるものがそこにあるように(笑)。

——最後に何か読者にメッセージを。

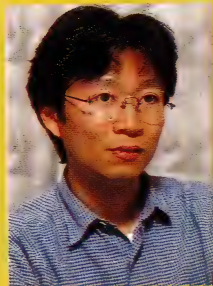
豊田　「ジャンピング・フラッシュ」買ってくれてありがとう。次も頑張りますんでよろしくという感じですね。目指せ100万本。あとUターン就職者歓迎(笑)。

大平　エグザクトの玄関のドアを叩いてくれる方募集。ただし、そっと叩かないと壊れます(笑)。ついでに彼女も募集しとこうかな。

——昼でも結構静かでしょうし、仕事はしやすいですよね。

大平　閑静な住宅街にある謎の秘密結社ですから(笑)。夜中ずうっと灯が付いてるし。

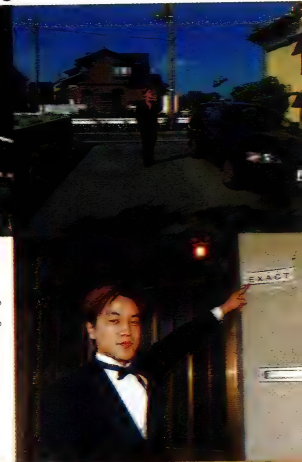
豊田　近所の人は何をやってんだろうと思ってるかもしれないね(笑)。

EXACTってこんなん

EXACT開発部
豊田和紀
白鳥付きチュチュを着てもらったっス。一見三田村邦彦系だけど、非常にまじめで、仕事もバリバリ。Jumping2には期待っス。

EXACT開発部
大平俊充
なぜかモジモジ君の格好をしてもらった。しゃべり出すとターボがかかる加速度男。非常にユニークっス。彼女募集中ってことで。

エグザクトの社屋は民家。社長の持ち家だそうで、もちろん風呂もキッチンも充実。友達の家に行ったような気分。

DAIOH in Niigata

300万新潟県人のみなさんにボクの出世を祝福してもらおうと、タキシードっス。浮かれたっス。暴れたっス。おかげで新幹線の最終に乗り遅れてしまったッス。

新潟でボクもJumpingな感じっス!?

Jumping Flash Press

大ヒット御礼！

SCE&
THE PLAYSTATION編集部
合同企画満載

大ニュース！　ジャンピングの続編が登場するよ〜ん。ぱちぱち!!　「また弱いものいじめができる！」と、ステハニー☆とワクワクしてます。ジャンピングのよろず情報を満載したJumping Flash PRESS、さて、今回も元気にいってみよう！

SCOOP!ってほどじゃないんだけどね……
Jumping Flash! 2発売決定

なんとサブタイトルは「アロハ男爵大弱りの巻」(仮) こいつは期待させるぞ！　byアロハ男爵

前作でロビットにさんざんいじめられながらも、かろうじて脱出したアロハ男爵。ところが逃げ出したばかりのアロハ男爵に、寝耳に水の情報が入ってきた。〝2〟発売決定のアナウンスが全国的に報道されたのだ。本人曰く「これは完全にハメられたわい！　なぜわしが大弱りしなければならんのかね！　まだ市役所に追いかけられるような悪いことはしとらんだろ!!」と湯気ポッポ。しかし、裏ではすでに〝アロハ男爵〟ロボに代わる〝オエ〜男爵〟ロボが出来上り、ご満悦という噂。そのため気分も〝アロハオエ〜〟らしい。(一部脚色してます)

回答者 アロハ男爵

昨日の酒はうまかったなぁ。オアフ島でムームーと飲んだくれているときが一番最高じゃい。何、全然回答になっとらんと？　お前さん、飲みがまだまだ足らんよ。飲め、もっと飲めぇ〜。

Jumping Flash! タイムトライアルvol.1

なかなかの好タイムが続々と送られて来ているのう。担当者が悲鳴を上げておるわい。うーむ、しかしワシが苦労して配置したジェットポッドを、こんな簡単に持っていかれるとはのぉ。次回作ではもっと工夫して、タイムアタックなど企画出来ないようにしてやるわい。ん、何ぃ？「そんなことをしたら次は全く出演させないわよ！(byステハニー)」とは。ええい、うるさ〜い！　ワシがやるといったら絶対やるのだ!!　見ておれ！

とりあえず1位

現在は、神奈川県・黒沢幸介さん。三日天下にならぬよう。

とりあえず2位

2位は京都府・柴尾剛弘さん。さらなる精進を。下剋上だよ。

アロハ男爵は幻か？
「Mr.アロハ男爵を探せ!」前途多難の船出

どうもワシのそっくりさんを募集したらしいが、全然反響がないとは……。ワシは悲しいぞ！　全国には似たような人が3人いるというだろうが。ということは少なくとも3通は来るはず。まだまだ募集しておるから、この本を読んでいるお前さん、すぐに写真を送るのだ！　うまくいけば全国的に有名になれるチャンス!! (byアロハ)

賞品変更→アロハ男爵のアロハシャツ

ジャンピングメモリアルストーリー①

ワールドの最初にほんの少し映るだけで、影がとっても薄い宇宙市役所。本部は一つの恒星系を占めるほどの超巨大組織で、この宇宙市役所は数限りある部署の中の一つ「惑星相談課」。要は僻地の出張所。他の部署が面倒くさがって回してくる中途半端な仕事を、無理矢理処理させられているかわいそうな場所。メンバーは3人。主人公の他には、右腕に黒い腕カバーをした所長と、眼鏡をかけてはいるけど、実はキレイ！　なおねえさんの2人がいる。全自動化が徹底しているので、いつも暇。そのため3人でも問題がない。帰還するたびに、出張経費伝票と出張報告書を書かなければならないらしい。ちなみに、船の側面に書いてある「03」は、惑星3部の意味。また、GOBY＊＊＊は、「ハゼ型」宇宙船を示す。

手紙がほしいムームームー

このページでは手紙を募集しているムームームー。内容はジャンピングフラッシュに関することなら何でもいいムームームー。たくさんの応募をお待ちしているムームームー。あて先は〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 THE PLAYSTATION編集部「Jumping Flash PRESS」までムームームー。僕の似顔絵でもOKむーむーむー！

Defcon 5

■マルチソフト■'95年末発売予定■価格未定■リアルタイム戦略シミュレーション■メモリーカード使用ブロック数未定

3つの要素が融合したリアルタイムシミュレーション

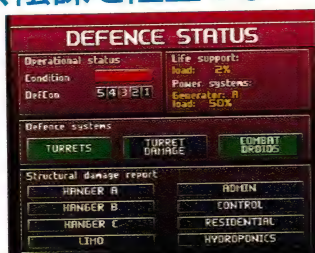
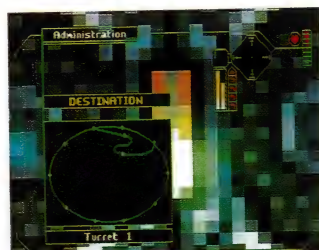
シミュレーション、3 DRPG、そしてシューティング。この3つのゲーム要素が融合したシミュレーションゲームが、マルチソフトから発売される。開発は、イギリスのミレニアム・インタラクティブ社で、PSオリジナルゲーム。残念ながら海外先行発売になる。

その3つの要素がどのように展開されるかというと、シミュレーション場面では、「VOS」と呼ばれるコンピュータシステムを駆使して、防衛基地をコントロールする。「VOS」では、情報記録のチェックからドロイドの操作、基地のドアロック、高射砲への弾の充填などを行う。シューティング部分では、基地を襲ってくる敵の宇宙船を高射砲を使って撃墜する。高射砲は「VOS」で操作することも可能だ。基地内部の探索は、3 DRPG画面。自分の携帯する武器で敵を攻撃したり、ドロイドの助けを借りたりしながら、探索を進めていく。このように常に周囲に配慮をしながら、ゲームを進めていくことになる。

メイン画面は3 DRPG。3 Dダンジョン内は滑らかに移動ができる。

状況を的確に把握し、陰謀を阻止せよ

プレイヤーは、巨大産業タイロンコーポレーションの兵器事業部の陰謀を解き明かし、その機密情報を持って基地から脱出するのが目的だ。ただし、数多くの妨害が待ち受けているので、それをうまくクリアしなければならない。

このゲームは、どの場面をプレイしていても、ゲームのシナリオはどんどん展開していく。状況を的確に判断して、シミュレーション、3 DRPG、シューティングの3つの場面を、バランスよくプレイしていくことが大切だ。基地への攻撃が激しいと感じたら、高射砲を手動操作にして、敵宇宙船に反撃する、といった具合だ。自由度が高いから、自分の好みに応じたプレイが楽しめる。期待できるブリティッシュ風味な1作だ。

ディフェンス1つとっても、こんなに細かく設定できる。戦略性はかなり高い。

高射砲の設定画面。1基づつ弾の重さから、射出角度までを決め、敵を迎撃する。

「VOS」システムのメニュー。階層構造になっていて、各種設定から情報までサポート。

V-Tennis

■トンキンハウス■9月発売予定■5,800円■テニス■メモリーカード使用ブロック数未定

フルポリゴンテニスゲーム、PSに現る

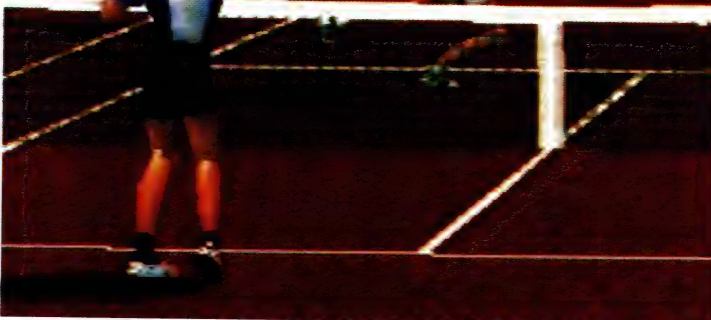
フル・ポリゴンの次世代テニスゲームがいよいよ登場する。

実際のプレイで使用するショットはすべて再現されており、選手は70パターンずつの動きを取り込んでいるので、トップテニスプレイヤーのフォームを忠実に再現している。さらに、ポリゴン表示なので、視点変更、拡大縮小など360度自由にアングルが変更可能だ。

モードは2つ。ワールドチャレンジモードでは、世界各地で開催される予備選や予選リーグを勝ち抜いていく。ノーマル対戦モードは、全16選手から対戦相手を選んで1ゲームをプレイする。

また、自分の理想の選手を作り出せる「エディットモード」もあり、選手のプロフィールやパラメータなどが自由に設定できる。

1ゲーム終了直後、または直前のポイントをリプレイできるので、スーパーショットを再現。

コートは、ローン・ハード・クレー・カーペットの4種類から選べる。

アングルを動かし、自分好みの視点をエディットしてセーブすることもできる。

 ※写真は開発中のものです

サンダーストーム&ロードブラスター

■エクセコ■9月発売予定■6,800円(予価)■インタラクティブムービーアクション■メモリーカード使用ブロック数：1■マウス対応■ネジコン対応

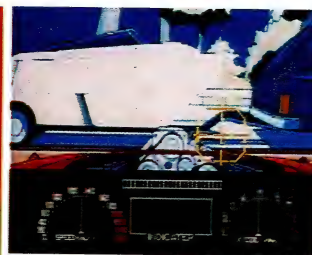
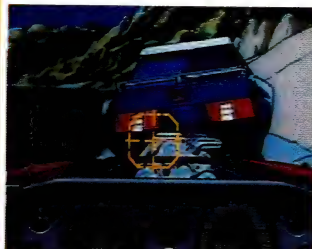
LDそのままのハイクオリティなPS版画面写真に注目

以前このコーナーで紹介した、「サンダーストーム＆ロードブラスター」のサンプルが届いた。PSの動画再生機能をフルに使用し、レーザーディスクそのままのアニメーションムービーが展開される。プレイすると、当時の興奮が戻ってくるようだ。あの懐かしLDゲームがまた遊べるのも、PSのスペックあってのものだろう。

LDゲームとは？

'83～'85年にアーケードで大流行した。ゲーム自体がアニメーション画面になっており、自分がアニメの登場人物になった気分でプレイできたものだ。「サンダーストーム」は映画『ブルーサンダー』ばりのヘリコプターシューティング、「ロードブラスター」は映画『マッドマックス』ばりのカーアクションだ。

当時の最先端をいく、まさにインタラクティブムービーのはしりだった。

デモシーンもしっかり再現している。アニメ映画そのものといった感じだ。

オリジナル版の画面。今でも見劣りしない。懐かしい人も多いのではないだろうか。

こちらがPS版画面。画面下のメーターがPSならではの細かな彩色で描かれている。

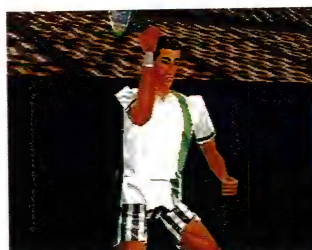
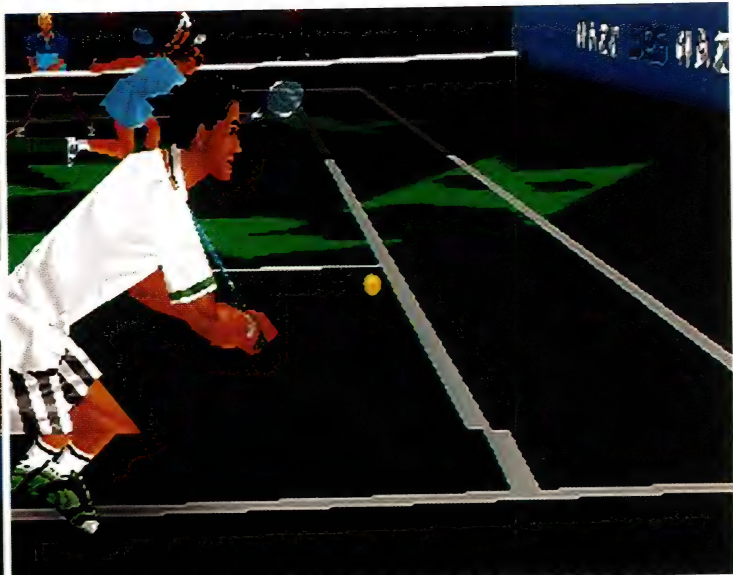
GROUND STROKE

■エヌ・エス・ピー■8月11日発売■5,800円■テニス■メモリーカード使用ブロック数：1

ポリゴン人間、テニスコートを駆けめぐる！

　ポリゴン人間がコートを派手に動き回る、そんなテニスゲームが登場だ。プレイヤーはポリゴンテニス選手を操作し、コンピュータを相手に試合をする。画面はポリゴンで構成されているので、視点の変更はもちろん、プレイヤーを中心とした360度のカメラアングルなども選べる。

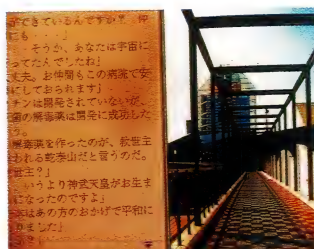
　特徴的なのはダブルスが選べる点。コートを4人の選手が所狭しと走り回る光景は、なかなか圧巻。また、ポリゴンで作られた人間の表情が非常に豊かなのも注目すべき点。悔しがる表情をキャラクターが見せると、それだけで実際の人間のような親近感がわく。そのため、嬉しさ、悔しさも倍増。ちょっとはにかみ屋に見えるキャラを操り、目指せランキング1位！

コートは3種類、視点は4種類から選択可。もちろん、2人同時プレイもできる。

打ち返しに失敗すると、キャラがラケットを地面に打ちつけて悔しがる。とっても悔しそう。

ダイナミックなカメラアングル。ボールを自動的に追いかける視点も備えている。

蜃気楼回廊

■プレ・ステージ■11月発売予定■アドベンチャーノベル

小説を操る喜びがゲームになる

　本のページをめくる感覚で、ストーリーを進めていくアドベンチャーゲーム。画面をクリックして進むのではなく、文章を読み進めていくので、小説の持つボリューム感が味わえるだろう。その上、画面半分はグラフィックで表現。部分的に動画も使用されているので、小説では得られない臨場感も体験できるだろう。

PSの画面は高解像度なので、文字が読みやすい。

プロローグ　ストーリー

　木星から帰還した日本の探査船〝タケル〟。そのクルーたちに帰る場所はなかった。長い人工冬眠の間に、祖国・日本は原因不明の伝染病に襲われていたのだ。そして、隔離を口実に一切の国際援助を自ら拒絶、日本は鎖国宣言を行った。また、非公式の国連調査隊も連絡を絶った。

　何かかが日本に起きている……。〝タケル〟のクルーたちは、故郷の危機を救うため、東京湾に降下を開始した。

テキストアドベンチャーは、ストーリーが重要だ。

ブルー・シカゴ・ブルース

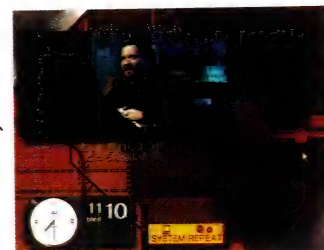
■リバーヒルソフト■11月発売予定■ミステリーアドベンチャー

J.B.ハロルドが戻ってくる

　パソコンで人気の「J.B.ハロルドの事件簿」シリーズの5年振りの新作が、PSに移植される。このシリーズは、プレイヤーが主人公J.B.ハロルドになり、殺人事件を解決していくアドベンチャーゲーム。今回の舞台はシカゴで、同僚で恋人の女刑事キャサリンの死をきっかけに、事件に巻き込まれていく。

　このシリーズの大きな特徴は、米・ハリウッドで本格的に撮影された実写映像。登場人物はハリウッドの若手俳優が演じる。まるで、米の映画のようだが、日本の作品だ。〝世界で通用するゲーム〟を念頭に置いて制作しているため、このような作りになったそうだ。

　ドラマティックなストーリーがPSでも楽しめる日も遠くない。

このようにゲームは進行していく。複雑に絡み合った人間関係の糸を解く本格派ミステリー。

映画の1シーンのよう。まるでアメリカ映画を見ているようだ。登場人物はセリフをしゃべる。

　※写真はパソコン版のものです。

World Wide Wind is preview-pages of games born on foreign country yet PS software.

海外のPSも発売を目前に控え、海外オリジナルソフトが日の目を見るようになってきた。ここは、そんな海外ゲームを一足先に紹介してしまうページである。

WARHAWK

プレイステーションのソフトを見てみると「PHILOSOMA」や「スターブレードα」といったSFを題材にした3Dポリゴンシューティングゲームのラインナップはかなり充実しているといっていいだろう。おまけに、今後の発売予定を見てもそのテのラインナップの充実度は高い。9月からのプレイステーションの発売が決定した海外でもその傾向は強いようだが、日本国内のポリゴン3Dシューティングとは若干違うようだ。この「WARHAWK」を見ると、それが分かる。

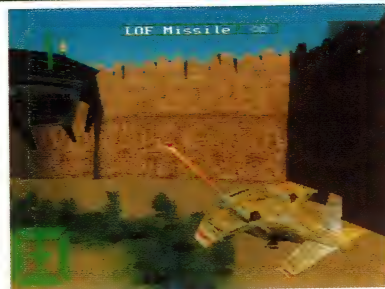
「WARHAWK」は、滞空、旋回、宙返り、後退の可能な航空機で、現在のハリアー（映画『トゥルー・ライズ』でも活躍していたジェット戦闘機）が進化したものという設定になっている。この特殊攻撃戦闘機でゲームフィールド内を360°自由に動きまわり、空対空、空対地といった戦いを繰り広げていくのだ。これを、いま発売されているゲームを例に挙げて説明するのなら、セガサターンの「パンツァー・ドラグーン」のドラゴンが自由に動けるようになったゲームといった感じだ。各ステージはミッションクリア形式でクリアしていく。そのため、各ステージで登場するザコキャラも始末しながら進んでいくかとか、一直線にステージボスをめざすかなど、どのように敵と戦っていくかはプレイヤーの裁量に任されているというわけだ。そういう意味でもパソコンなどで人気のあるフライトシミュレータに近いゲームで、日本の演出で見せ

ステージは全6面。これに、難易度の高い隠しステージも用意されている。ステージが先にすすむにつれて、立ちはだかる敵もかなり突飛な設定のものになってくる。リアルなシミュレーションであることを意識していないからだろう。これは日本のゲームやアニメの影響かな？　それにしても、ズバァ、と敵に向かって飛んでいく誘導ミサイルがかっこよいこと。もっとも単発のミサイルなど、WARHAWKが装備している武器の種類は複数ある。

SOARS IN 360-DEGREE ENVIRONMENT LIKE AN INCREDIBLY RENDERED 3-D CANYON.

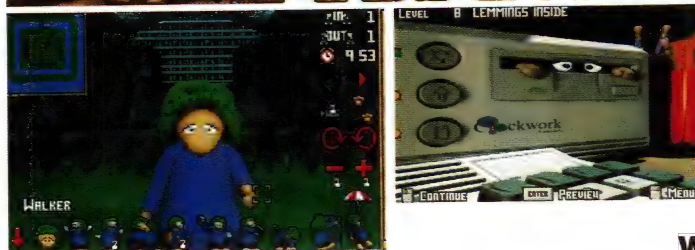
てくれるゲームとは、また違った趣を漂わせている。このへんは、アーケードからの移植が中心になっている日本のゲーム事情と、パソコンゲームが根強い人気を誇る海外のゲーム事情との違いの表れともいえる。さらに、このゲームを開発したシングルトラック・エンターテインメント・テクノロジーという開発チームは、これまでにNASAで使うシミュレータのデザインをしていたというあたりの、本格派加減も実にアメリカらしい。こういった軍事にかかわっているような真面目な連中が遊び半分でゲームを作ったりするから、真面目にゲーム開発だけに取り組んでいる日本のゲームに勝てないと言われる要因になっている反面、日本人には真似できない摩訶不思議な感覚のゲームが発表されたりするのだろう。でもこの「WARHAWK」は単純に、遊んで楽しいゲームだ。

DATA

Publisher: SONY IMAGE SOFT
Developer: S.T.E.T.
Release date: Dec.1995
Price: unfixed
Country: U.S.A

LEMMINGS 3D

海外ではかなりの人気だった「レミングス」。日本でも、キャラクターのかわいさと、盲目的に突き進むその姿が哀愁を誘い、誰でも知っているソフトとなった。第1作目は、だが……。残念ながら日本ではその難易度の高さゆえに、第1作目以外はどうにも鳴かず飛ばずで、海外ほどの人気を得られなかった。

しかし、その「レミングス」は華麗な変身を遂げた。それが「LEMMINGS 3D」だ。単純に3Dになっただけと言ってしまえばそれまでだが、初代レミングスの単純さはそのままに、見方を変えただけで、随分と新鮮に映る。「あ、なんかおもしろそう」というわけだ。最近のポリゴンゴリゴリの3Dゲームばかり見ていると、どうしても2Dゲームが物足りなく見えてきてしまうが、その物足りなく見える2Dゲームをうまく3Dに置き換えることに成功した好例といえる。

基本的には初代レミングス同様のコマンド(ゲーム中ではスキルと呼ぶ)と、ルールということで、余計な駆け引きがいらない分、そのステージのパズルをクリアすることに専念できておもしろい。また、3Dものらしく、「A.Ⅳ.evolution」のようにレミングスの視点でマップ上を移動することもできる。というか、マップによってはそれを利用しないとクリアできないマップなんていうものもあるのだ。このへんがまた、「レミングス」の「レミングス」らしいところともいえる。

3Dだから当然のようにグリングリンステージが回る。ついでに、拡大縮小もバッチリだ。アップで迫るレミングスを見るのもとっても楽しい。でも、やっぱり基本はレミングス。そのパズルの難易度を甘くみてはいけない。

DATA

Publisher: unfixed
Developer: PSYGNOSIS
Release date: Sep.1995
Price: unfixed
Country: England

WRITE US!

W.W.W.では、読者の皆さんの海外ゲームに対するいろいろなメッセージを募集しています。海外ゲームに関係あることならなんでも〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク株式会社 THE PLAYSTATION編集部「W.W.W.言いたい放題係」までおハガキくださいね。

■GUEST

稲葉貴子(O.P.D)
コンニチハー、O.P.Dの稲葉です。私はゲームの番組やってるくらいだから、もちろんゲームは大好き。でも週に5日は歌と踊りのレッスンをやってて、最近あまりやる暇がなくて……。7月21日にO.P.DのNew Single「Shiny Days」が出ます。とっても夏らしい曲なんでぜひ聞いてくださいね。

佐久間亮介
次回から参加することになった。ゲームに対しては嘘はつかず、厳しい目で評価するのでよろしく。

J.O.宍戸
前回の「ハニーにおまかせ」と私とは、一切関係ありません。誰が何と言っても知りません!!

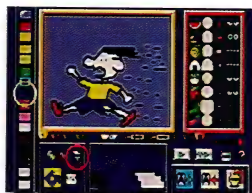
■REGULAR

作山軍曹
夏到来に備え名前もバージョンアップ。今年の夏は冷夏らしいが、俺は燃えまくってレビューだ!

杉澤教授
「鉄拳パーフェクトガイド」で燃え尽きた教授。現在は次なる挑戦に向けて山ごもり中。

酒井昭一
前号掲載の「鉄拳2」発表会は僕も行ってきた。今度の鉄拳は凄い。何が凄いって、ニーナの……。

INDY
遠野物語を読んだ。座敷童や天狗等の話が実に淡々と描かれてて良い。怪異話の好きな人はどうぞ。

動画でパズルだ!プップクプー

■7月7日発売■アジェンダ■5,800円
■1P・2P対戦■メモリーカード×①〜⑬B■マウス対応
バラバラになった動画を元どおりに復元するパズルゲーム。マス目に合わせて四角のパーツをはめていくノーマルモードのほか、一列ごとにずらしていくズルズルモードや、マス目が六角形になったHEXモードがある。また、動画をユーザー自身で作る機能も搭載。かなり本格的な描画、作曲ができる。

作山軍曹 ★★★
きね子(俺も古いなぁ)みたいなモンかと思ったら、それよりも凄かった。動画の種類も豊富だし、分割数を決められるし、ゲームルールも変えられる。長く遊べそうでいいぞ。自分で絵も描けるのが最高。エディタがちょっと使いにくいけど、これくらいなら許す。

酒井昭一 ★★
パズルは何種類かあるし、遊ばせ方も工夫していて良い。いかにもPSらしいパズルだ。パズルの絵がフニャフニャ動くのもクセになる。お絵かきモードもあるけれど、ゲームだけで十分遊べる。ただ、自分で作ったパズルを友達に解かせると結構楽しいかも。

INDY ★★
絵によって難しさがかなり違うから、単純に目が細かい方が難しいわけじゃなさそう。作曲機能はスーファミの「デザエモン」と一緒で、簡単に曲が作れて楽しい。お絵かきは1つの動画で4枚しか描けないけど、逆に途中で飽きない数だから、要はアイディアしだい

麻雀巌流島

■7月7日発売■アスキー■6,800円■1Pのみ
■メモリーカード×①B
ニューロ技術を応用し、より人間に近い対局感を味わえる4人打ち麻雀。対局相手として登場する雀士キャラクターも個性的になっている。ゲームモードは5種類。宮本武蔵や柳生十兵衛といった16人の歴史上の人物と対戦できる「剣豪麻雀モード」や、打ち方を学べる「指南道場」等がある。

作山軍曹 ★★
メガドラの方も遊んだが、ホントにおんなじだ。配牌と上がり手がちょっとウソ臭いとこも似てる。「現代麻雀モード」の水森亜土たんも健在で再び超ムカついた。しかしまぁ、本格4人打ちが少ないからな。貴重ではある。操作はちょっと遊びにくいかもしれないぞ。

酒井昭一 ★★
見た目通りのいたって普通な麻雀ゲーム。思考ルーチンは悪くないみたい。だけどコレといった特徴もない。2つあるモードも、中身はほぼ同じだしね。それに、4人打ちとはいえ、捨て牌が読みにくいのが困りもの。PS版なのに、画面が16ビット級では……。

J.O.宍戸 ★★
肝心の思考ルーチンがイマイチ。すぐ大物手を狙いにいくなど、どうも偏った思考をしてくるのが納得いかない。また、インタフェースも使い易いとは言い難く、初心者には不便。しかし、現代麻雀のキャラクターは結構笑えるので、こんな点数かな。

くるりんPA!

■7月7日発売■スカイ・シンク・システム
■3,980円■1P・2P対戦
ペアになって落ちてくる導火線ブロックをつなぎ合わせ、炎ブロックで点火してブロックを消していくという"落ちもの"タイプのパズルゲーム。爆弾ブロックを爆発させることで上下左右の導火線ブロックに火を付けられるのがポイント。対戦モードでは雪だるまなどの楽しいお邪魔キャラが登場する。

稲葉貴子 ★★★★
ただ落とすだけじゃなく、考えながらやらないといけない。と言っても、初心者でもそれなりにできちゃうのはいいですね。キャラごとにアイテムがあるし、まとめて雪ダルマを消した時の気持ちよさったらもう…。でも、魔法使いに勝てなくて、めっちゃ悔しいわ〜。

酒井昭一 ★★★
このゲームをプレイしていると幼少?の頃にやった水道管ゲームを思い出す。ルールは少し戸惑うかもしれないけど、じきに分かるハズ。比較的連鎖もしやすいし、キャラの特徴も出ていいかも。ただグラフィックがイマイチ。でも、3,980円のお値段はエライ!

INDY ★★★★
攻撃の破壊力はあるが、タイミングを計らないとズルズルと長期戦になってしまい、永遠に終わらない。何となくやっているだけでは絶対に勝てないシビアさが、対戦型パズルとしてはいいと思う。ただ、こてこてのキャラのしゃべりが、ちょっとうるさい気がする。

実況パワフルプロ野球'95開幕版

■7月14日発売■コナミ■5,800円■1P・2P対戦
■メモリーカード×①B
昨年発売された野球ゲームの続編。登録データが最新のものになったのはもちろん、シナリオモードでも最新の出来事が反映されている。また、ペナントモードでは監督に専念したり、純粋に観戦するだけのモードが追加され、操作面でもミートカーソルが変化球を自動追尾するオートロック機能が付いた。

作山軍曹 ★★★★
やはりな、今一番遊べる野球ゲームだろう、これは。システムが素直でいいし、駆け引きも味わえる。完成度はけっこう高いぞ。しかし、実況の声がチグハグしてんのはどうにかならんか。それだけがどうにも気になった。でも今買うならコレだぜ。オレも気に入ったっ!

酒井昭一 ★★★★★
いやー、面白い。まさに実況パワプロの集大成って感じ。スーファミでも好評だったキャンプモードも強化され、コレも結構遊べる。個人的には、打撃練習がお気に入り。試合の練習にもなるしね。とにかく、野球ゲームは初めての人からプロ?まで納得のいくデキだ。

J.O.宍戸 ★★★
スポーツゲームが苦手な人は、楽しめないうちにすぐ点数をバカバカ取られてしまい、面白くないのでは。やはり画面の上と下を見るのは難しいと思う。けれど、新しく追加されたキャンプモードでひたすらバッティング練習できるからストレス解消にいいかも。

パチンコ型コントローラ「SANKYO N・ASUKA」

■6月8日発売■ティー・イー・エヌ研究所■5,800円

パチンコ台メーカーの最大手、SANKYOの最新型パチンコ台「N・ASUKA」のハンドルをプレイステーション用にコントローラ化。ストップボタンがあり、コインをはさんで固定できるところまで再現している。コードの長さは1.3メートル。現時点での対応機種はSCEの「ヴィクトリーゾーン」。

作山軍曹 ★★★

みんなも言うように、軽くて安定感がない。でも、これはいくらでも対応策があるだろう。ハンドルの使用感自体は、実機のナスカ台そのまんまなのでよい。これから対応ゲームが増えることを考えれば安いかも。パチンコゲーム好きにはオススメできる。

INDY ★★★★

コントローラだと1回押しただけで釘1本くらい動いてしまってうまくいかない。バネの微調整が本物と同じ感覚でできる（使うソフトで違うだろうけど、少なくともVゾーンはできた）。ストップボタンも問題なし。長時間やる人は10円玉がはさめるから楽だよ。

J.O.宍戸 ★★★

パチンコは数えるほどしかやったことがないけど、コントローラでやるより、雰囲気が出ているのでグー。しかし、軽いからすぐあちこちに動くのが難点。材質も安そうだし。けれど、ちゃんと10円玉がはさめるというところが気に入ってしまった。あとは好みの問題。

サンステーションパッド

■6月30日発売■サンソフト■3,480円

プログラム機能、連射機能、スロー機能の3大機能を備えたコントローラパッド。プログラムは3つのボタンにそれぞれリアルタイム入力で60秒、コマンド入力で20ステップの記憶が可能。また、色々な対戦格闘ゲームに合うコマンドもあらかじめ用意されている。連射は3段階の調節ができる。

作山軍曹 ★★

コマンドを覚えているのはいいが、それが3つだけってのが悲しい。あと、そのボタンがなんで埋まってんだ、押しにくいぞ。基本の方向キーもフニャ感が強いし、L2とR2ボタンもムリヤリついている感じ。SFCらしいのではなく、PSらしさがほしいよな。

J.O.宍戸 ★★

プログラム実行ボタン、LRボタンが押しづらく、パッドの下の部分が突出していて握りにくい。さらにマニュアルを見なければ連射の設定もしづらい。しかし、方向キーはまあまあ押しやすかった。シューティングゲームには向いているが、その他のゲームには……。

酒井昭一 ★★

コマンド記憶機能は便利だけど使いにくい。ボタンが△□○×以外に再生ボタンが集中しているからだ。実際は再生に触れないようにへコんでるけど、たまに触れてしまうこともある。コントローラにたくさん機能を持たすのはムリだよな。連射とスローは便利だけど。

PAST REVIEWS
～歴代レビューソフトトップ30～

隔週新創刊を記念して、これまでREVIEWに登場したゲームの中で、レビュアーの評価が高かったソフト30タイトルを振り返ってみよう。

順位	ゲーム名	メーカー名	作山	杉澤	酒井	INDY	NISH	J.O.	ゲスト	合計
1	リッジレーサー	ナムコ	4			5			5	14
1	鉄拳	ナムコ	4	5	5					14
3	A.Ⅳ.evolution	アートディンク			4		4	5		13
3	エースコンバット	ナムコ		5	3		5			13
3	キングスフィールド	フロム・ソフトウェア		5	4	4				13
6	アーク ザ ラッド	SCE			4	3			5	12
6	実況パワフルプロ野球'95	コナミ			4		4	4		12
6	Jumping Flash!	SCE		4		4			4	12
9	アクアノートの休日	アートディンク		3		4	4			11
9	クライムクラッカーズ	SCE		3			4	4		11
9	宝魔ハンターライムVol.1	アスミック			3		4	4		11
9	スペースグリフォンVF-9	パンサーソフトウェア		4	3			4		11
9	MYST	ソフトバンク				4		4	3	11
9	アイドル雀士スーチーパイ	ジャレコ		3	3			5		11
15	Falcata	ガスト		3		3		4		10
15	RAYMAN	UBIソフト	2					4	4	10
15	ハイパーソリッド闘神伝	タカラ	3	3					4	10
15	キリーク・ザ・ブラッド	SME		3		3	4			10
15	雷電プロジェクト	セイブ開発	3					4	3	10
15	サイバースレッド	ナムコ	4			3	3			10
15	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア		3			4		3	10
15	スターブレードα	ナムコ	2					4	4	10
15	ガンナーズヘヴン	SCE	3				3	4		10
24	機動戦士ガンダム	バンダイ	3	3				3		9
24	麻雀悟空／天竺	シャノアール/EAV			3	3	3			9
24	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ				2	2	5		9
24	上海　万里の長城	SCE	2					4	3	9
24	球転界	テクノソフト		3	3				3	9
24	ヴィクトリーゾーン	SCE		3		3			3	9
24	金沢将棋'95	セタ	3		3			3		9

※SCE：ソニー・コンピュータエンタテインメント　SME：ソニー・ミュージックエンタテインメント

リッジレーサー　14pts

■ナムコ
■3Dレーシング
■'94年12月3日発売
■5,800円

■マシンが選べたり、タイムがセーブできたりと、オリジナル以外の楽しみがあるから、なかなかアキがこないハズ。（作山軍曹）
■現段階でやれることはすべてやったというナムコ魂が伝わってくる。（ゲスト・櫛田理子）

鉄拳　14pts

■ナムコ
■対戦格闘ゲーム
■3月31日発売
■5,800円

■移植に関してはパーフェクト以上。中ボス、最終ボスが使えるなど、PS版だけの要素も多数盛り込まれていてグッド！（杉澤教授）
■コストパフォーマンスが高いので、何でも許せる気がするぜ。（作山軍曹）

A.Ⅳ. evolution　13pts

■アートディンク
■シミュレーション
■'94年12月3日発売
■7,800円

■とにかくPS版は「車窓モード」に尽きる。自分が作った街を見ることができるというのは最高に気分がいい。（酒井昭一）
■インターフェースは改良されているが、快適プレイにはマウスが必携。（J.O.宍戸）

エースコンバット　13pts

■ナムコ
■3dドッグファイト
■6月30日発売
■5,800円

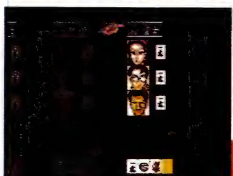
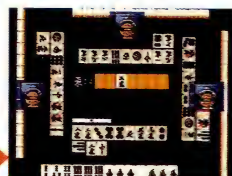
■適当に遊んでいるとうまくなる、実にナムコらしいゲームだ。（杉澤教授）
■とにかく操作感覚に慣れるのに時間がかかるので、その高いハードルをクリアできる根気があれば"買い"だ。（NISH）

エンターテイメント雀荘That's PON　翔泳社

僕の部屋はトメだらけ？

Presented by 大統領(新潟県)

根性で各部屋ごとにハイスコアを取っていき、雀士の部屋までたどり着く。そして雀士の部屋でハイスコアを取った後、再度部屋選択画面で雀士の部屋を選び、コントローラの右を押しながらスタートさせる。すると、プレイヤー以外全員がトメで、オリジナルBGMが流れる部屋が出現する！ ここをクリアすればエンディング！

雀士の部屋で

まずは根性で雀士の部屋に来る。ここまではインチキなし。

全員トメ？

コマンドが成功すると、相手が全員トメに変わってしまう。うぇ〜。

動画でパズルだ！ プップクプー　アジェンダ

拡大動画再生！

Presented by 橋本伸一

発売されたてのプップクプーにホットなハイテクが送られてきた。動画を選ぶ画面で、ちょっと見たい動画を選ぶと、画面中央に遠慮がちなサイズで表示される。ここでL1とR1を同時に押すと、小さかった画面が画面一杯に広がって動画が再生される。これはグー。

普段はこんな小さいサイズの動画。

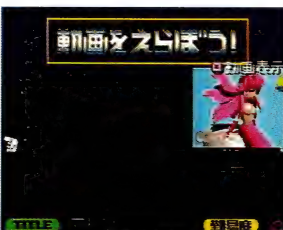
コマンド入力で全画面表示！

動画でパズルだ！ プップクプー　アジェンダ

いろいろ増える！

Presented by 土橋成美(京都府)

●動画が増える

ノーマルゲームの上級モードをクリアすると、今まであった動画に加えてさらに2ページ分、自由に選べる動画が増える。これでさらに選択できる幅が広がる。

自分で任意に選べる動画が増える。

●分割数が増える

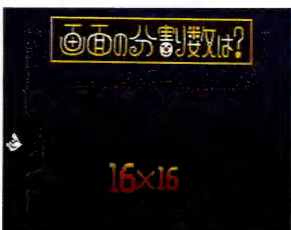
じっくりゲームのすべての分割数を新しい記録を出し、回転あり回転無しの両方の記録を更新してクリアすると、さらに4種類の分割数が選択できるようになる。

16×16なんて、本当に解けるのか？

発売されて間もないエースコンバットにハイテクが発見された。以下に手順と詳細を記すので参考にしてほしい。

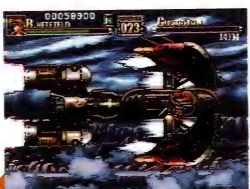
・ストーリーをスキップする
オープニング中に△＋スタートボタンでスキップできる。

・初期設定画面に戻れる
スタート画面で「1P GAME CONTINUE」の表示が出ているとき、右のコマンドを入力する。

・機体を自由に回転できる
ブリーフィング画面もしくは僚機選択画面が表示されているとき、下記のコマンドを入力する。

ガンナーズ・ヘヴン　ソニー・コンピュータエンタテインメント

少しの間だけ安全

Presented by 倉田悟(香川県)

その圧倒的な強さに閉口してしまう5面ボスだが、第2形態に変形したときの安全地帯が発見された。写真の位置に自機を合わせれば、全然動かず第3形態に変形させるだけのダメージを与えられる。これで少しは余裕を持って倒せる？

16 bit

ガンナーズ・ヘヴン　ソニー・コンピュータエンタテインメント

さらなるコマンド登場

Presented by 天地有用(愛知県)

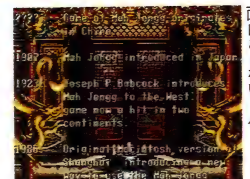
さらに発見されたガンナーズ・ヘヴンのコマンド。1つはバックに合わせ鏡がでるというもので、もう1つはXAの曲がすべて聞けるというもの。ひょっとして、まだあるか？

MV	合わせ鏡が2Pで出せる
MI	XAの曲がすべて聞ける

上海　ソニー・コンピュータエンタテインメント

早〜い、スクロール

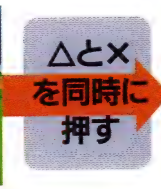
Presented by 大西雄二(長野県)

今号の2ビット技第1弾は、上海から。アーケードモードで全30面をクリアすると見ることができるスタッフスクロール。始まってから○ボタンを押すと、スタッフロールが早くスクロールする／

スタッフの名前が単に早くスクロールするだけ。何の面白さもない。ハア〜。

コズミックレース　ネオレックス

失敗したらすぐスタート

Presented by シェ〜(茨城県)

コズミックレースにさらなるハイテクが発見された。コースを走っている最中に少しでも失敗すればやり直したくなるのが人情。そこで普通はリセットを押す訳だがその前に下記のコマンドを入力してほしい。すると一瞬でゲームオーバーの画面に移ることができる。これですぐに何度でもやり直すことができる。

まずはゲーム中にポーズする。

コマンド入力ですぐ写真の画面に。

鉄拳　ナムコ

キングよどこへ行く

Presented by 大谷昇(新潟県)

2bit技2つめ。まずはキングを使って、ココナッツクラッシュを相手にかける。これで相手が倒れるので、ほんの少しだけコントローラを触る。すると、キングと相手との角度が微妙に変わるので、そこを見計らってニーバズーカをかける。すると、相手にヒットした瞬間に、キングがとんでもないところに出現する。

普通にプレイしているときには、多少分かりずらいかもしれないので、そのときはリプレイでじっくり見てみるといいかもしれない。とりあえず見てみたいときは、2Pプレイでやればすぐに見られるはず。けれど相変わらずメリットがあるようには思えない……。

JUNKYS, COME ON!

HIGH-TECH JUNKYでは、プレイステーションに関するハイテクを大募集しています。ハガキ（封書でも可）の裏に必ず、ゲーム名、ハイテクの内容、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、本誌への感想、ほしいソフト名を書いて右の住所へお送りください。ほしいソフトは、あなたがハガキを出した時点で発売されているソフトに限らせて頂きます。同じ内容のハイテクが多数送られてきた場合には、早く届き、かつ解説の優れているものを優先させて頂きます。また、本誌に対する建設的な意見が書いてあれば幸いです。最近はプレイステーションをCDプレイヤーにして曲を聞くという投稿が多いですが、これは不採用とさせて頂きます。採用された方には内容のランクによって、上記の謝礼を進呈いたします。なお、ハイテクの内容に関しては、基本的に電話でお答えすることはできませんので、予めご了承下さい。掲載されてから2カ月以上たっても賞品が届かない場合は、編集部まで直接お電話ください。（03-5642-8194　月〜金の16:00〜18:00)

32 bit	ご希望のプレイステーションソフト
16 bit	図書券¥1,000
8 bit	図書券¥500
2 bit	ソフトメーカー特製テレカ

あて先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱ The PlayStation編集部
HIGH-TECH JUNKY係　まで

読者によるPSソフト番付

PS USERS' CHART REMIX Vol.7

集計期間
6月17日～6月30日

集計方法を刷新／ よりユーザーの視点に立ったランキングになりました

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	1	鉄拳	ナムコ	9.2951
2	2	雷電プロジェクト	セイブ開発	9.1818
3	—	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	9.0000
3	3	クライムクラッカーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	9.0000
5	5	Jumping Flash／～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	ソニー・コンピュータエンタテインメント	8.9400
6	6	リッジレーサー	ナムコ	8.7286
7	7	キングスフィールド	フロム・ソフトウェア	8.5556
8	4	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	8.5000
9	8	MYST	ソフトバンク	8.4444
10	10	金沢将棋'95	セタ	8.3333
11	11	A.IV.evolution	アートディンク	8.2000
11	12	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	8.2000
13	9	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテインメント	8.1818
14	17	ガンナーズヘヴン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.6667
14	—	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	7.6667
14	14	モータートゥーングランプリ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.6667
17	13	ハイパーソリッド闘神伝	タカラ	7.5278
18	15	ヴィクトリーゾーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7.1000
19	—	スターブレードα	ナムコ	6.8750
20	20	キリーク・ザ・ブラッド	ソニー・ミュージックエンタテインメント	6.6923

TOP1／

鉄拳

対戦格闘ゲーム
ナムコ
3月31日発売
5,800円

全投票平均
9.2951

▼キャラクターがユニークで楽しい。それに技も簡単に出せる。（岐阜県・小林亮兵）
▼動きが人間ぽいのがいい感じ。青い血？が吹き出るのがやな感じ。（広島県・藤木伸治）
▼男の髪形が皆あやしすぎる。（埼玉県・関航介）
▼10連コンボができたときの喜びが、今までの格闘ゲームにあっただろうか……カンペキです。（広島県・浜口雄輔）

TOP2／

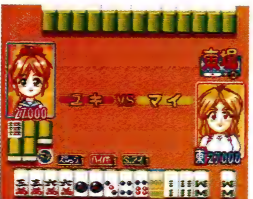
雷電プロジェクト

シューティング
セイブ開発
1月27日発売
6,800円

全投票平均
9.1818

▼難しい／ だけど後をひいちゃう中毒性がある。（岩手県・川嶋祥裕）
▼神業的ゲームバランスのおかげで、何度やってもハイになれる。（秋田県・原田勝彦）
▼何度でも遊べる。これ以上のものはない。ウチの母もやっていた。（岡山県・遠山幸男）
▼マゾの気持ちがよぉく分かるゲームだと思う。（東京都・三島祐二）
▼音楽が寂しすぎる。（埼玉県・我妻勇貴）

TOP3／

アイドル雀士スーチーパイLimited

麻雀
ジャレコ
3月10日発売
7,800円

全投票平均
9.0000

▼このゲームはどんどんツモれるから楽しい。やっぱり麻雀は勝てないと。（東京都・久米博）
▼どうせゲームで麻雀するなら、これくらい演出してくる方が。現実ではオジサン相手だし。（北海道・吉田雄平）
▼リエお姉様がやっぱり最高。（群馬県・木幡秀和）
▼これは飽きがこない。ほかの麻雀ゲームなんか色あせてしまう。（愛知県・山内崇義）

EDITOR'S VIEW

チャート集計事務局より

隔週刊化にともない、今回から集計方法を刷新しました。チャート・インの資格を、毎回の集計締め切り日からさかのぼって6カ月の期間内に15票以上の投票を得ているものとし、その6カ月間に寄せられた全投票の平均ポイントをランキングの基準とします。つまり一過性のものではなく、長い目で見た評価によるランキングになったわけです。しかも、投票が来なくなったソフトはチャートから消えざるを得ないという、厳しい一面も持ち合わせています。これによって、一時的な流行に捕らわれない、より信頼性の高いランキングを提供できるようになりました。

そしてニュースタイルとなったチャートの1位は、やはり「鉄拳」。この強さは普遍的なのでしょうか。

CHART BREAKER

次回の注目ソフト

機動戦士ガンダム

ポリゴンシューティング／バンダイ／6月23日発売／6,800円

"ガンダム"ファン待望のロボットシューティングゲーム。プレイヤーは主人公であるアムロ・レイとなってガンダムに乗り込み、各ステージに現れる敵モビルスーツを倒していく。ゲーム画面はガンダムのコクピット内からの視点。ストーリー展開は第1作めのテレビシリーズに則っており、まさにアニメの主人公気分が味わえる。SEもアニメ本編から採取したという凝りようだ。しかし視界が悪く、操作性も今ひとつなので、純粋なゲームとして見ると問題点も多い。

READERS' OPINION THE COMPILATION

恒例企画のオピニオンワイド。読者の皆さんによるゲーム評価を紹介します。

CHART RANKER 今回チャート・インしているソフトの中からたくさんの投票が集まっているソフトの評価を抜粋。

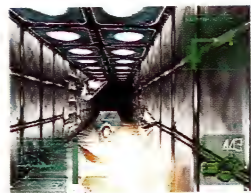
Jumping Flash!

SCE
4月28日発売／5,800円

"元祖とびゲー"。ジャンプした時の浮遊感が独特。

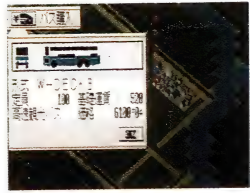
■3段目のジャンプが少し難しい。だが、よくまとまっている。（兵庫県・篠崎正）
■とにかく楽しい。何よりもとっつきやすい。ろくにマニュアルも読まずに始めたが、すんなり入っていくことができた。（大阪府・岡崎恭幸）
■このゲームで首を痛めた人はたくさんいるはずだ。（新潟県・藤井英雄）

キリーク・ザ・ブラッド

SME
1月27日発売／5,800円

質の高いムービーがウリの近未来SFもの。

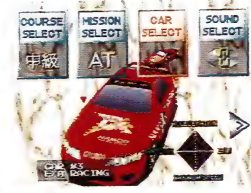
■終盤が割りと簡単だったので、クリアできた（大阪府・田中真一）
■不満点は3つ。通路が狭くて弾が見えているのに避けられない。敵の反応が速すぎて、壁を盾に使えない。エネルギーの補給が単なる作業と化して面倒でしかない。IIではこの3点の改善に期待したい。（福岡県・伊藤裕通）

A.IV.evolution

アートディンク
'94年12月3日発売／7,800円

鉄道運営を主体にした都市経営シミュレーション。

■一見、複雑そうに見えるが、初心者に親切な設定になっていて、とっつきやすい。データがとにかく豊富でマニアにも受けがいいと思う。（東京都・三宅知之）
■シミュレーションに慣れない人にはとっつきにくい。（山形県・阪内東）
■マニュアルは厚いが、わかりにくい。（東京都・滝野満）

リッジレーサー

ナムコ
'94年12月3日発売／5,800円

業務用ポリゴンレーシングゲームの移植版。

■レース場ではなく、街を走るのがいい。（東京都・杉浦宗典）
■コースの数が少なすぎる。（栃木県・丹澤直頼）
■車のダイヤグラフのバランスを自分で設定できればなァ……。（東京都・堀田大策）
■業務用と遜色のない移植。サウンドも最高！（東京都・三沢紀之）

SPACE GRIFFON VF-9

パンサーソフトウェア
1月27日発売／4,800円

可変メカを操る近未来SFタッチのアクションRPG。

■自分で目の前にいる敵を倒しているような気分になれる。（埼玉県・大久保明典）
■ポリゴンと従来のビジュアルの使い分けがうまい。（奈良県・西原秀卓）
■画面が暗く、モンスターが見にくい。また照準も合わせにくい。（東京都・伊藤広平）
■最初の失敗を取り戻せない。（神奈川県・露木孝）

OUTSIDE OF CHART 今回惜しくもランク外となったソフトから、近々チャート・インが予想されるソフトをピックアップ

サイバースレッド

ナムコ
1月27日発売／5,800円

■2P対戦がこんなに面白いゲームはそうない。初心者もすぐ慣れることができる。（大阪府・中瀬尚良）
■待ち時間が長くて対戦が盛り上がらない。操作性にも難あり。（大阪府・谷口誠二）
■もっと多くのステージが欲しかった気がする。（宮城県・吉田喜一郎）

パチ夫くん～パチンコランド大冒険

ココナッツジャパンエンターテイメント
4月14日発売／6,800円

■パチンコゲームが好きでなかった私が一度で好きになった。（愛知県・松井須美江）
■台の数が少なく、昨今のパチンコゲームと比べると玉の動きも変。（岐阜県・栗本和彦）
■RPGのようなものはいらなかった。（東京都・金井典諮）

極上パロディウスだ！

コナミ
'94年12月3日発売／5,800円

■初期の作品だけあって、ハードに不慣れという印象を受ける。（東京都・松田憲治）
■ちょっと難しすぎるよ～。（大阪府・岩崎勇樹）
■音楽が良い。最後のボスがレベル8では強すぎる。（大阪府・田部裕司）
■動きが遅くなることがよくある。（北海道・大野孝志）

悟空伝説

アルュメ
5月26日発売／5,800円

■見ていて恥ずかしいほどのムービーは圧巻!! しかしシステム的な煮詰めがイマイチ甘く、もっとキャラや世界観のイメージを強調すべきだ。（千葉県・佐藤一俊）
■キッチュでいかがわしいモノを期待していたが、大味なだけの格闘ゲーム。（愛知県・犬塚秀）

金沢将棋'95

セタ
4月21日発売／7,900円

■自称3段の親父が負けるのを初めて見た。（愛知県・久松正典）
■初心者に辛いが、上級者にも辛い。（愛知県・宇野成規）
■強さは認めるが、実際の公式対局とは違う持ち時間の設定方法や、興ざめの棋譜読み上げには閉口。（大阪府・中瀬尚良）

投票方法

このPS USERS' CHARTは、すべてのプレイステーションソフトを読者の皆さんに10段階で評価してもらい、過去6カ月間で15票以上集まったものを対象に全投票者の平均点をもとにランキングを付けたものです。

官製ハガキに、自分が実際にプレイしたPSソフトを各10点満点で評価してください。ハガキ1枚に付き3本まで記入可能です。また、簡単に各ソフトのコメントを書いて下さい。投票者全員の中から抽選で10人にお好きなPSソフトをプレゼントしますので、最後に欲しいPSソフト名も忘れずに（ただし、投票した時点で発売されているものに限ります）。（次回集計締め切りは7月28日です）

7月号PSソフト当選者：東京都・飯島幸男、宮城県・園部俊二、福島県・峰祐二

次回集計締め切り **7月28日㊎当日消印有効**

記入例

〈表〉
50円切手　POST CARD
〒103
東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
The PlayStation 編集部
PS USER'S CHART係

〈裏〉
※最高3本まで
1（ゲーム名）一点数
（コメント）
2（ゲーム名）一点数
（コメント）
3（ゲーム名）一点数
（コメント）
希望PSソフト（　）
〒住所
氏名
年齢
TEL
応募券

新企画 CHART DERBY

このコーナーはチャートの上位4本のタイトルを予想するものです。

官製ハガキの裏に9月8日発売号のUSERS' CHART 1位～4位のゲームのタイトルを記入し、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、欲しいPSソフト名をお書きの上、編集部USERS' CHART内CHART DERBY係までお送りください。見事的中した方の中から抽選で1名にお好きなPSソフトをプレゼントします。

次回集計締め切り **7月28日㊎当日消印有効**

投票上の注意

●あなたの1票がランキングに大きな影響を与えます。全国の読者が見ていることを意識して投票して下さい。
●評価点は1～10の10段階です。小数点は使用しないで下さい。
●ゲームタイトルはサブタイトルまではっきりと。ゲーム名が不明瞭なものは無効票となる恐れがあります。
●応募券を必ず貼ること。応募券のないものは無効となります。

USERS' CHART 応募券 7・28

PS HIT CHART

集計期間
6月12日〜6月25日

2位から圧倒的なポイント差をつけて「機動戦士ガンダム」が初登場1位に！

順位	前回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	NEW	機動戦士ガンダム	ポリゴンシューティング バンダイ 6月23日 6,800円	13634
2	1	鉄拳	ナムコ 対戦格闘ゲーム 3月31日 5,800円	1931
3	3	リッジレーサー	3Dレーシング ナムコ '94年12月3日 5,800円	1226
4	2	Jumping Flash！ 〜アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	3Dアクション SCE 4月28日/5,800円	692
5	NEW	競馬最勝の法則'95	情報分析ソフト コピアシステム 6月23日/6,800円	447
6	6	A.Ⅳ.evolution	シミュレーション アートディンク '94年12月3日/7,800円	432
7	12	ハイパーソリッド闘神伝	3D格闘アクション タカラ 1月1日/5,800円	324
8	5	ガンナーズヘヴン	アクション/シューティング SCE 4月28日/5,800円	281
9	4	ヴィクトリーゾーン	リアルパチンコシミュレーション SCE 3月31/日5,800円	263
10	17	スターブレードα	3Dポリゴンシューティング ナムコ 3月31日/5,800円	261
11	9	実況パワフルプロ野球'95	スポーツ コナミ '94年12月22日/5,800円	249
12	11	MYST	アドベンチャー ソフトバンク 1月27日/7,800円	215
13	NEW	ゲームの達人	パズル サンソフト 6月9日/5,800円	195
13	15	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	爆笑シューティング コナミ 12月3日/5,800円	195
15	13	雷電プロジェクト	シューティング セイブ開発 1月27日/6,800円	174
16	18	アイドル雀士スーチーパイLimited	麻雀 ジャレコ 3月10日/7,800円	155
17	—	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア 3DアクションRPG 1月27日/4,800円	152
18	7	ぐっすんおよよ	パズルアクション エクシング 4月21日/5,800円	150
19	19	ツインビー対戦ぱずるだま	パズル コナミ '94年12月9日/5,800円	149
20	14	キングスフィールド	RPG フロム・ソフトウェア '94年12月16日/6,300円	140

SCE：ソニー・コンピュータエンタテインメント
※スペックはゲームジャンル、メーカー、発売日、価格の順に並んでいます。

The PlayStation隔週化記念

HIT CHART 累計TOP30

本誌隔週刊化の第1回目となる今回は、普段と趣向を変え、本誌VOL.2から今回までの各ソフトの獲得ポイントの累計によるトップ30を紹介する。ここで驚かされるのがガンダム。今回のポイントだけで4位に食いこんだ。

1▶リッジレーサー……33441pts
2▶鉄拳……32090pts
3▶ハイパーソリッド闘神伝 26677pts
4▶機動戦士ガンダム…13634pts
5▶キリーク・ザ・ブラッド 13108pts
6▶極上パロディウスだ！ DELUXE PACK 12628pts
7▶A.Ⅳ.evolution 9688pts
8▶雷電プロジェクト …8484pts
9▶スターブレードα …8360pts
10▶サイバースレッド …8182pts
11▶実況パワフルプロ野球'95 8162pts
12▶SPACE GRIFFON VF-9 8085pts
13▶ヴィクトリーゾーン 7579pts
14▶ツインビー対戦ぱずるだま 7395pts
15▶MYST ……………6303pts
16▶モータートゥーングランプリ 5763pts
17▶キングスフィールド 5566pts
18▶Jumping Flash！ …5494pts
19▶クライムクラッカーズ 4787pts
20▶ガンナーズヘヴン …3976pts
21▶アイドル雀士スーチーパイLimited 3410pts
22▶ジグソーワールド …2486pts
23▶上海 万里の長城 …2178pts
24▶ぐっすんおよよ ……1883pts
25▶麻雀ステーションMAZIN〜麻神〜1488pts
26▶パチ夫くん〜パチンコランド大冒険 1464pts
27▶宝魔ハンターライム 1095pts
28▶熱血親子……………809pts
29▶ニチブツマージャン女子高名人戦 632pts
30▶競馬最勝の法則'95 …447pts

データ協力店：シータショップ溝の口店・わんぱくこぞう全国230店舗・ツクモパソコン本店4F・メッセサンオー

MESSAGE from SHOP

今、当店では'95サマーキャンペーンとして家庭用CD-ROMソフト1枚お買い上げにつき、もれなく1枚、メーカーオフィシャルポケットカレンダーを差し上げております。第1弾は7月1日より「銀河お嬢様伝説ユナ2」（3種類）、「スーパーリアル麻雀PⅤ」（4種類）、「アイドル雀士スーチーパイ」（2種類）、第2弾は7月28日より「ときめきメモリアル」（6種類）、「ゆみみみっくすREMIX」（2種類）、「スーパーリアル麻雀PⅤパラダイス」（1種類）を用意。そのほかにも各ソフトメーカーの販促グッズを取りそろえています。「めざせ！！ 秋葉原の標準価格」を旗印に趣味の店メッセサンオーは皆様のご来店をお待ちしております。

（秋葉原メッセサンオー・稲越）

メッセサンオー：TEL 03(3255)3452

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

INFOSTATION DEPT.

NEWS
EVENT
GOODS
THEATER
MUSIC CD
TAROT

期待の両雄、カプコン&ナムコの新作発表会開催される!!

6月13日、東京・新宿NSビルでカプコンのアーケードゲーム最新作「ストリートファイターZERO」の内覧会が行われた。対戦格闘ゲームの大御所である「ストリートファイター」シリーズの最新作とあって、モニターを見つめる熱い視線と、戦う者の熱い心の、双龍波動拳ならぬダブルヒートで、会場はただならぬ熱気に包まれた。「ZERO」の舞台は、元祖「ストリートファイター」と「ストリートファイターⅡ」の間の時期に設定されている。リュウやケンなどおなじみの面々に加えて、アドン、ナッシュ、ガイといったカプコンファンには垂涎モノのキャラが総登場!!「ヴァンパイア」も移植されることだし、「ZERO」の移植もぜひ実現してもらいたいところ。もうゲームセンターにも登場しているので、期待の意味もこめてぜひプレイしてみよう。

もう1つ熱かったのが、6月21日、東京・恵比寿ガーデンプレイスで行われたナムコのアーケードゲームプライベートショー。こちらの目玉は、なんといってもアーケード版「鉄拳2」だ。

今回の戦いは、前大会の2年後という設定。グラフィックはさらに美しくなり、キャラの動きもよりなめらかになった。古武術を使う「風間準」、中国拳法を操る「レイ・ウーロン」と、新キャラクターも2人登場して、期待度は一層高まる。そしてうれしいことに、PSへの移植もすでに決定している。あの激闘を再開できる日が待ち遠しい。

ほかにも、高速道路や山道といったコースが追加され、「リッジレーサー」以上に臨場感の増した「レイブレーサー」、体感型スキーゲームの「アルペンレーサー」も展示され、好評を博していた。これからもナムコからは当分目が離せなさそうだ。

▲PSでの発売も決まり、その日が期待される「鉄拳2」
◀すでにプレイ可能な「ストリートファイターZERO」

EVENTINFO

ナムコ・ワンダーエッグに「ホテル・ザ・ヘル」オープン

ナムコ・ワンダーエッグで7月15日から新感覚のお化け屋敷「ホテル・ザ・ヘル」がオープンする。ホテルの支配人に頼まれて、行方不明のヘレナという女性を探すというストーリーで、従来のお化け屋敷にはない、マルチストーリー、マルチエンディングが体験できる。
■☎：03-3700-3451（ナムコ・ワンダーエッグ）

サイコレシーバーという装置によって、入る度に違う展開になるお化け屋敷というのがすごい。ちなみに、7月20日までは、午後5時以降の限定オープンなのでご注意。

横浜・セガジョイポリス 1周年記念イベント情報

ジョイポリスでは、開園一周年を記念して、以下の日程で各種イベントを開催。
7/17〜7/23「HAPPY BIRTHDAY TO JOYPOLIS／」ではジョイポリスのためにバースデーカードを書いてくると入場料無料
7/17「ドリーム・パレスキャッチ大会」
7/18「ペアマッチエアホッケー大会」
7/19「バーチャフォーミュラ　スタッフに挑戦／」スタッフに勝って賞品をGet／
7/20〜7/23「1周年記念スタンプラリー」5個以上集めると抽選でプレゼント
7/20「1周年記念バンダナプレゼント」先着1,000名にオリジナルバンダナ
7/20「1st year anniversary show」セレモニーと大ビンゴ大会
7/20「バーチャフォーミュラ大会」優勝者には豪華賞品
7/21「ジョイポリスナイト」マッドバズーカがディスコ化。人気DJ"TARO"登場
7/22「バーチャファイター2道場対決」優勝者には全国大会予選の出場資格
■ジョイポリス　☎：045-623-1311、開園時間10：00〜24：00（無休）、入場料大人500円／子供300円、JR根岸線石川町駅下車徒歩15分。

早くも一歳の誕生日を迎えたジョイポリス

Windows World EXPO.'95の PSの意外な注目度

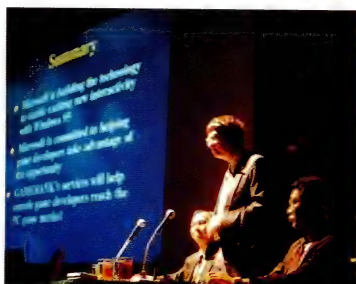
今年も、幕張・日本コンベンションセンターで、「Windows World EXPO'95」が6月21〜24日の日程で開催された。今年は、11月のWindows95の発売を受けて、入場者数も20万人に達した。また、ゲーム関連のセミナーでは、PSの名前がたびたび登場。パソコンゲームのクリエイターもPSには一目おいていることが伺えた。元々Windows上で開発されていて、性格的にも似通っているPS。今後も期待できそう!?

ゲームソフトを意識した周辺機器の発表もあった。今後はパソコンゲーム＝Windows95ゲームとなりうるかな？

トワイライトシンドローム 3Dドラマ CD収録

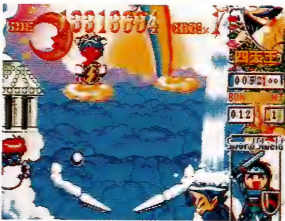
PSソフト「トワイライトシンドローム」（ヒューマン）の、メディアミックス展開のひとつとして、ドラマCDがリリースされる。文化放送でオンエア中の同名番組（毎金曜26：30〜）でもパーソナリティをつとめる井上喜久子さんが、女子高生ユカリ役で主演。3Dサウンドで、効果たっぷりのホラードラマを堪能できる。8月19日発売予定。

3D効果を出すため5本のマイクの間を走り回る収録だった。お疲れさま。

ソフトバンクとマイクロソフトが Windows95用ゲームソフト開発で提携

Windows95で日本の有力メーカー各社のソフトが遊べるようになるそうだ。

ソフトバンクとマイクロソフトの共同出資による「GAME BANK」を設立。家庭用マシンのゲームをWindows95用に移植するための権利取得および販売を目的としていて、実際の移植作業はアメリカのキネソフト社が行う。また、このシステムにナムコやカプコン、タイトーといった日本の有力ゲームメーカー8社が協力を表明している。今後これらのメーカーのゲームがWindows95で遊べるようになる予定。

「球転界」ハイスコア キャンペーン実施中

テクノソフトは、毎月上位入賞者にテレカなどがもらえるハイスコアキャンペーンを実施中。便せんに得点、応募用パスワード、住所、氏名、年齢、TELを書き、その月の応募券を貼り、自分の住所、氏名を書いた返信用封筒を同封の上、〒859-32 佐世保市勝海町165-1 ㈱テクノソフト 「球転界ハイスコアキャンペーン係」まで。

ハイスコアを狙うなら、ソードシールドがお勧め。

ネットワーカーの祭典 NETWORKERS JAPAN '95

神奈川のパシフィコ横浜で8月18日〜20日までの3日間「NETWORKERS JAPAN '95〜おふらいんまつり〜」が開催される。日頃、「なんとなく難しそうだから」と、二の足を踏んでいる人はこの機会にネットワークの面白さを体験してみよう。入場料も700円と手頃。詳しくは、運営事務局（☎：03-5551-7862）まで。

会場はパシフィコ横浜。最寄り駅は横浜桜木町駅（JRまたは東急東横線）。

国技館招待券を 30名にプレゼント

8月10日、東京・両国国技館で行われる「カプコン サマーフェスティバル'95 イン国技館」に30名様をご招待。ハガキに住所、氏名、TELを書いて、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱ The PlayStation編集部「カプコンイベント」係まで。締め切りは7月21日。なお、イベントの詳細は、事務局☎：03-3497-0736へ。

昨年までのストⅡシリーズに続き、今年はヴァンパイア大会。

コードレスホン＋携帯電話で便利なPHS

最近はコードレスホンがどの家でもみかけられるようになった。それだけコードレスホンというものが定着してきたわけだけれど、ここにきてポケベルに続く若者必須通信アイテムとして定着しつつあるのが携帯電話だろう。そんな中、デジタルでしかも、従来の携帯電話より通話料のずっと安価な携帯電話サービスがこの7月1日からサービスが始まっている。その、今話題の新世代携帯電話が、PHS（パーソナル・ハンディホン・システムの略）方式のデジタル携帯電話だ。月々2,700円と、ポケベル並みの低価格を実現している基本料金と、近距離ならデジタル携帯電話より圧倒的に安い通話料は魅力的。実際に、家で使用するコードレスホンとしても使うことができる。また、本体価格も、5万円前後と性能を考えれば電話の値段としても高くはないだろう。家で新しく電話の購入を考えているのなら、購入計画の一候補に加えてみてはどうだろうか。

ただし、いくつか注意すべきこともある。それは、アンテナとの電波の送受信の都合で、車や電車での高速移動中には、まず通話できないと言っていいということ。そして、現状では携帯電話との通話や、国際電話をかけたりするといった、一部のサービスが受けられないということ。そして、サービス開始時点では、まだ通話可能エリアが限られているということだ。この2点には、特に注意して購入してほしい。

各社から様々なタイプのPHSが発売予定だ。（写真はイメージです）

DDIポケット

■三菱電機・スリムTL-PH7（52,000円）●わずか21mmの薄型タイプ。重さ139グラの連続通話5時間。短縮ダイヤル20件

■サンヨー・アルクPHS－P101（49,800円）●丸いデザインのコンパクトサイズ。重さ180グラで連続通話9.5時間。短縮ダイヤル10件

■アイワ・PT-H50（56,000円）●ポケベルや電話にメッセージが送れる文字電送機能つき。重さ155グラ。連続通話8時間。

NTTパーソナル

■シャープ・パルディオ102S（38,600円）●最小&最軽量のPHS。重さ95グラ。連続通話5時間。短縮ダイヤルも30件。

■ソニー・パルディオ101Y（45,600円）●イヤーパッドつきのユニークなデザイン。重さ190グラ。連続通話5時間。電話帳50件。

ASTEL

■日本電装・A161（価格未定）●アステルは10月からのサービス開始する。これは、細いデザインのペンケースタイプ。

■日本無線・A111（価格未定）●電話帳が無いなど機能に制限がある代わりに携帯性を重視したコンパクトサイズ。

家庭でもデータ通信にも威力を発揮！

家で使っている電話にPHS専用の親機を接続すれば、家の中でもコードレスホンと同じ感覚で使うことができる。また、PHSは、現状のデジタル携帯電話の3倍以上のデータ転送能力を持っているので、パソコン通信をしている人にもオススメ。

家でPHSを使用する場合は、親機を家の電話機に接続すればOK。

BIWEEKLY PICKUP

パワー シュート ホッケー

家庭で手軽にホッケーゲームが楽しめる逸品。ちゃんと盤面から吹き出るエアでパックを浮かせているのだ。●㈱タカオ●☎：03-3625-3680●12,800円（税別）

プリシャス・プリント

赤ちゃんの手型足型を手軽に残せる成長記録グッズ。型をとった粘土をオーブンで焼くだけでOKだ。●パパジーノ㈱●☎：052-204-8655●3,300円

恐竜石鹸&恐竜シャンプー

かわいい恐竜入りの石鹸&シャンプー。アレルギーテスト済みで肌にも優しい商品●ミルコーポレーション●☎：03-5474-3251●シャンプー（850円）石鹸（750円）

マスターグレードRX-78-2ガンダム

PSソフトも発売され話題沸騰のガンダムのプラモデルが、完全形をめざし再びリメイクされた。●㈱バンダイ・ホビー事業部●☎：03-3847-5116●2,500円

RENTAL VIDEO

ダウンタウンのガキの使いやあらへんで!!

7/21 レンタル開始

バップ

もはやダウンタウンがやらなくなった"漫才"を第1巻と第2巻に分けて収録。幻ともいえる貴重なネタを楽しめる。

ダウンタウンのごっつええ感じ

7/21 レンタル開始

ポニーキャニオン

コントの総決算ともいえる傑作集第2弾。番組の3年間放送分から、選りすぐりのコントばかりを濃縮した抱腹絶倒モノ。

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!2

8/1 レンタル開始

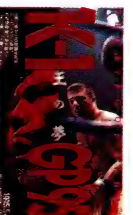
ポニーキャニオン

フジTV「ポンキッキーズ」でオンエアされた、背筋がゾッとする学校のコワイうわさや花子さんが登場する話題のアニメ。

コルチャック先生

7/21 レンタル開始

ポニーキャニオン

ナチスの迫害に屈せず子供たちを守り続けたユダヤ人教師を描いた「シンドラーのリスト」を彷彿とさせる感動作。

K-1 GRANDPRIX'95

7/21 レンタル開始

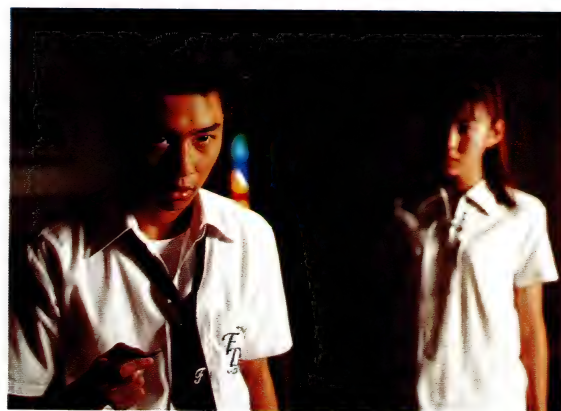
バップ

日本を代表する格闘家、佐竹雅昭まさかの初戦敗退に場内騒然。何が起こるか分からない波乱の決勝となった必見版。

TV これで毎週"堂本"金田一に会える!!

「金田一」といえば、ちょっと古い人間なら「悪魔が来たりて笛を吹く」とか「犬神家の一族」とか「獄門島」といった一連の映画を思い出して、林隆三とか、石坂浩二とか、西田敏行を思い出したりする。どっこい、最近は違う。最近は「金田一」といえば、講談社の週刊少年マガジンで連載中のあれだ。あれというのは、最近では小説版が発行されたり、講談社漫画賞の少年部門で最優秀賞を授賞したりしている「金田一少年の事件簿」のこと。この春にはサスペンス・スペシャルとして放送された、今話題の「金田一少年の事件簿」が、「家なき子2」の後番組として7月15日からスタートする。サスペンス・スペシャル同様の主人公の金田一はじめにKinKiKidsの堂本剛、ヒロインにともさかりえ、刑事役に古尾谷雅人という配役。これが、原作とはまた違った雰囲気で面白い。しかも、怨恨関係の暗い結末が多かった昔の映画シリーズと違って、ホラー感覚は残しつつも、今の明るい高校生が主人公という原作のよいところはしっかりうけついでもいる。

堂本、ともさかコンビの青春ドラマもみもの

また、1話完結式のドラマだから、第1話を見逃してしまった人も安心して次の放送分から見ることができるというわけだ。

●毎週土曜 PM9：00・土曜グランドドラマ枠、日本テレビ系（7月15日より）★第一話のあらすじ……物語は、はじめのクラスメイト時田若葉（遊井亮子）が、教師との交際がばれて実家につれ戻されたことから始まる。なんとか、学校に戻れるように、はじめと美雪は若葉の実家を訪れるが、そこで若葉の首無し死体が発見され、村に伝わるミイラの謎に巻き込まれてしまう……。

TV「Future Media Live '95」でネットワーク社会を先取れ

最近好調の続くアップル・ジャパンが、インターネットとの融合によるマッキントッシュの優位性を知らしめんと「Apple Magic'95」というインターネットがらみの体験キャンペーンを渋谷の「Electronic Cafe」や、各CDメガストアなどで実施する。このキャンペーンのメインイベントが7月18日にテレビ朝日系で放送される「Future Media Live'95 2015/20年後の君へ インターネットからの出発（たびだち）」だ。

この番組はインターネット上で生放送される（写真はイメージ）。話題のインターネットの実態を知るまたとないチャンスだ。

この番組では、ゴア・アメリカ副大統領、MITメディアラボのネグロポンテ所長、アップルのスピンドラー社長、慶應大学の村井純助教授、そして、久米宏、リサ・ステッグマイヤーといった、豪華メンバーが出演して、テレビ会議の要領で、マッキントッシュのネットワークによる共同作業を実演してみせる。また、これらは、インターネット上で全世界に生中継される。そして、この生放送中にDTPを使って新聞広告を編集し、それを翌日の朝日新聞朝刊に掲載するという試みも行われる。普段、なかなか目にする機会のないネットワーク上での作業を見ることのできるチャンスだ。次世代を担わんとする若者なら要注目!

●7月18日(火)PM11：30〜1：25 テレビ朝日系

各イベントの問合わせはApple Magic'95事務所 ☎03-5551-7865。

注目のO.P.D.のニューシングルリリース

1993年“家から通える芸能界”をキャッチフレーズに「地元」大阪を本拠地に結成。構成メンバーは20人、平均年齢17歳のエンタテイメント集団だ。月に1度行われる、なんばグランド花月でのライブには20人全員がステージに立って楽しませてくれている。個々の活動ももうみんな知っての通りだ。その彼女たちの6枚目となるニューシングルが7月21日に発売された。

タイトルは「Shiny Days」。この曲は名前通り、まぶしい夏の日ざしを感じさせるアップビートのハッピーソング。カップリングの「真夏のドア」もまさに夏らしい1曲。こちらは'95年近鉄夏のキャンペーンソングにもなっていて、まさに夏のバカンスにはぴったり。

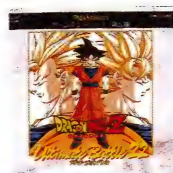
何かと東京パフォーマンスドールと比較されちゃう彼女たちだけど、関西弁の女の子ってなんだかそれだけでかわいいんだよね。活躍の場はやっぱり大阪中心。数々の大阪のイメージキャラクターとしても活躍してるから、もう大阪の顔として定着したんじゃないかな。

全メンバー吉本興業所属。ちょっと意外な気もするけど、それも大阪らしいところ。

8月21日にはセカンドアルバム「NONG！」もリリース予定。そして'95 SUMMER TOUR “CATCH THE BEAT”も8月27日渋谷ON AIR EAST、8月28日名古屋ボトムライン、8月30日大阪IMPホールで開催予定。前売り¥3,500で各プレイガイドにて発売中。この夏はO.P.D.を要チェック。

Shiny Days
EPIC/SONY RECORD
¥1,000

O.P.D. OSAKA PERFORMANCE DOLL
構成メンバー20人のうちのF-Unitの5人。写真左から、中野公美子、上田美穂、武内由紀子、古谷文乃、稲葉貴子。

ドラゴンボールZ UltimateBattle22

7/21発売
フォルテミュージック
¥2,800

プレイステーションで発売予定のドラゴンボールZのサントラ。これでしか聞けないオリジナルも収録。

音楽畑12 12か月 ALMANACH
服部克久

7/25発売
wea JAPAN
¥3,000

“暦”と題するように、12か月の行事に題材を求めながら、大編成ストリングス・サウンドが展開される。

KANAME
Kaname

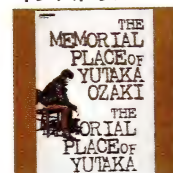
7/21発売
BMGビクター
¥2,500

コスプレ界の貴公子、待望のデビューミニアルバム。8月27日に西麻布イエローでライブも開催予定。

エメラルドドラゴン

7/26発売
ポリスター
¥2,800

文化放送でオンエア中のラジオドラマをCD化。このVol.2では第5話から第8話、主題歌などを収録。

尾崎豊メモリアル・プレイス
インストゥルメンタルCDブック

7/21発売
日本クラウン
¥3,500

26年間の軌跡「ふたつの心」を含む元ツアーメンバーのアレンジによるインストゥルメンタル作品集。

Pierrot
久保田洋司

7/21発売
ポニーキャニオン
¥3,000

移籍第1弾アルバム。どこか懐しい匂いのするサウンド。シングル「君は僕のもの」も同時発売。

もっと！ときめきメモリアル JUL.
featuring 虹野沙希

7/21発売
キングレコード
¥2,800

好評放送中のラジオドラマのCD化第2弾。今回のフィーチャリングは虹野沙希。ときメモファンは必聴！

ツインビーヤッホー！
矩形波倶楽部 Pro-fusion

7/21発売
キングレコード
¥2,800

大人気アーケードゲーム「ツインビー・ヤッホー！」より10曲をアレンジ。矩形波サウンドで蘇る。

甦える伝説
笠原弘子

7/26発売
ポリスター
¥1,000

ラジオドラマ「エメラルドドラゴン」の挿入歌がCDに。カップリングとしてカラオケも収録。

ありふれた週末
DEEP

7/25発売
wea JAPAN
¥1,000

テレビ朝日系「快楽通信」の主題歌にもなっている曲。C/Wは「自分に宛てた手紙」のNEW MIX。

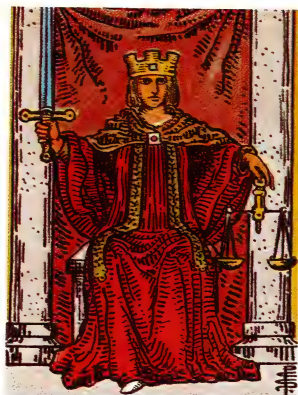
みみかきをしていると
國府田マリ子

7/21発売
キングレコード
¥1,000

カジュアルな日常のひとこまを切り取った作品。ナチュラルな國府田マリ子が垣間見れる。

結婚相談所
小島麻由実

7/21発売
ポニーキャニオン
¥1,000

なんだか意味ありげなタイトル。オートバイと映画音楽を愛する22歳の小島麻由実のニューシングル。

正義

【キーカード】このカードは、公平なバランス感覚や誠実さを表します。

7月14日〜7月27日生まれの人の運勢

PICK UP

みなさま、初めまして！「The PS隔週化」を記念いたしまして、今回からタロット占いのコーナーが設けられました。ゲーム、音楽、映画、旅行の計画が大好きという遊び人の私、ミネア・クリスタルが占います。どうぞ、よろしくお付き合いくださいませ。さて、初回ですのでちょっとご説明いたしますが、左のカードは「正義」というカードで、タロットでは大アルカナの中にある絵札です。毎回ここに掲載されるカードは、本誌が発売されている期間に誕生日を迎える方々のキーカードです。プレゼントの意味を込めて、星座ごとの本文とは別に占わせていただきますね。

7/14〜7/27に誕生日を迎える皆さん、おめでとうございます。せっかくの誕生日だというのに、ゆっくりと過ごせないという方が多そうですね。キーカードの「正義」は、正論を主張するのも大切だけれども、厳格になりすぎないように気をつけましょう、ということのようです。

体力不足もあり、自信を喪失するかもしれませんが、挑戦こそ成功の源です。決心して臨めば、苦しくても勝利をモノにできるかもしれません。ただ、あまりにも大きな妨害があり、延期できることならば、時期を待つというのも良いでしょう。公平感覚を失わないようにしてください。

占い／ミネア・クリスタル

牡羊座

3月21日〜4月20日生まれ

理論武装で押しまくるより、繊細で豊かな感性で自己表現した方が、何かとうまく運びそうです。順調かと思えば足踏み状態……という運気ですが、周囲からの孤立を避けて、静かに運気の上昇を待ちましょう。近距離での慈善活動など良いかもしれません。結婚に関する事柄を進めるには良い時期です。

牡牛座

4月21日〜5月21日生まれ

学生のあなたは成績アップのチャンス。研究の成果が発揮されるでしょう。試験勉強は新しいスタイルを確立すると、効率が良くなるでしょう。長距離旅行にも最適ですが、ローンを組んでいく人は無理のない計画をとってください。良い意味でのライバルが出現しそうです。その人は、あなたにとって大切な人です。

双子座

5月22日〜6月21日生まれ

恋愛や結婚の悩みは家族がらみのようですね。父親や男性の身内にバックアップしてもらえれば好転できるのですが……。勉強や仕事も停滞気味ですが、大きな飛躍の準備段階と考えてじっくりと努力を続けてください。抑圧されているように感じるかもしれませんね。文芸大作を読みふけるというのも良さそうです。

蟹　座

6月22日〜7月22日生まれ

大人の女性の助言は、素直に受け入れた方が良さそうです。体調は良いのですが、転倒、落下という怪我の兆候があります。普段、歩き慣れている道や、駅の階段など細心の注意を払ってください。新しい友人との出会いは、重要なポイントです。なんとなく単調な幸運期に、一服の清涼剤となりそうです。

獅子座

7月23日〜8月22日生まれ

あなたに厳しいことを言う人の言葉を受け入れましょう。愚痴を言うのなら、本当に気心の知れた人にしぼってね。金運が絶不調なのに、なぜか、娯楽や趣味は充実します。クヨクヨしないで前向きな明るさを持ちましょう。ちょっと人に騙されやすい時。おかしな勧誘に要注意を。アンラッキーNO.は「6」です。

乙女座

8月23日〜9月23日生まれ

勉強は、図書館などより、自宅で徹底的にやった方が良さそうです。密室にこもって想像力と集中力を総動員しましょう。全ての知的活動が、実を結びそうです。ただの空想に終始する危険性もあるので、その辺だけ気をつけてくださいね。自分に足りない要素を把握して、さらに大きなステップアップがはかれそうです。

天秤座

9月24日〜10月23日生まれ

大学生のあなた（特に女子大生の方）、勉強の運が最高です。音楽や美術、文芸に携わっている人はコンクールなどに挑戦してみることをオススメ。しっかりと準備をして臨んでください。持ち前の外交手腕を生かすのも今です。外側からの刺激をたっぷりと受けることによって、内面的にも充実するでしょう。

恋愛	金銭	健康	勉学
△	！	○	☆

蠍　座

10月24日〜11月22日生まれ

幕を閉じる恋愛を迎えた人も心配ご無用。今までの苦しかったことは、次の恋愛へのステップとなっているのです。もうすでに、新しい恋の兆しがありますよ。なるべく早く立ち直って、チャンスを逃さないようにして下さい。なんでも器用にこなそうとすると、思わぬところでつまずきます。凡ミスに要注意。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	△	☆	△

射手座

11月23日〜12月21日生まれ

オーバーワークも度を超すと、無用な対立を招きます。スタンドプレイは控えましょう。自分の気持ちがストレートに伝わらない時期なので、恋愛はうまく運ばないようです。両親とのトラブルは、問題が大きくなる前に解決してください。浮き沈みの激しい時期ですが、逆境に強い射手座の皆さんは大丈夫！

山羊座

12月22日〜1月20日生まれ

静かにしていると安定しますが、無理にマイナスをプラスに転換しようとすると、悪あがきになってしまいそうです。他者からの手助けを期待しない方がいいでしょう。あなた自身に内在する能力を温存して、時期がきたら生かしてください。一発逆転をねらっちゃダメですよ。健康の過信は禁物。緑黄色野菜の摂取を。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	！	☆	○

水瓶座

1月21日〜2月18日生まれ

家庭内の人間関係が荒れそうですが、ここはあなたが我慢して、和平交渉に一役かうべきです。それによって生じたストレスは、映画や音楽鑑賞で精神的にリフレッシュできるでしょう。目の前にある障害はこれ以上大きくならないので、あまり深刻になりすぎないようにしてください。仕事や勉強は冷静に。

恋愛	金銭	健康	勉学
○	☆	○	！

魚　座

2月19日〜3月20日生まれ

思いがけない人との再会や出会いに心が弾むでしょう。また、専門職を持つ年長の男性との縁は、あなたの将来にかかわる重要なもののようです。失礼のないように行動したいですね。全体に好調で、力でねじ伏せることができる時だけに、独断的な態度や強すぎる自己主張に気をつけた方がいいでしょう。

表のマークは☆がとてもよい、○がよい、△が普通、！は注意、×は最悪を示しています。カードの問い合わせ　日本遊戯協会株式会社03-3843-6431

稲葉貴子 from O.P.D.

INABA ATSUKO

ライブが好きだから レッスンも楽しい。

〃家から通える芸能界〃をキャッチフレーズに、地元大阪を本拠地としてライブを中心に活動するO.P.D. 構成メンバー20名の中から選抜され、CDメンバーとして活躍しているのが稲葉ちゃんをはじめとするF／Unitの5名だ。

「ラジオとか、取材で東京に来るのは週2日かな？ あとは大阪。週5日もレッスンがあるから大変ですよ、次の日は体が痛くなるし……。でも私、ダンスも歌も好きだから。やっぱりライブの気持ちよさって格別ですからね」

7／21に6枚目のシングル「Shiny Days」が、そして8／21にはアルバム「NONG!」が発売される。8月に東京・名古屋・大阪で行われるライブとともに、この夏は、O.P.D.を満喫しよう！

〈O.P.D.ライブスケジュール〉
東京(8/27 渋谷ON AIR EAST)
名古屋(8/28 ボトムライン)
大阪(8/30 大阪IMPホール)

PHOTOGRAPHER=Eiji Kitoh
HAIR MAKE=クリアー／Takako Satoh
DESIGNER=KYOTA

セガ・サターン版
7月28日発売！
5,800円（税別）

プレイステーション版
好評発売中!!
5,800円（税別）

球転界ハイスコア
キャンペーン実施！
毎月、毎月上位30名様に素敵なプレゼントを進呈！
詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください。

秀逸ピンボールゲーム誕生！

★仕掛けの数は100近く！
楽しくスリリングなフィーチャーが目白押し!!

★キャラクター性を打ち出した
新システムの採用で、ゲームの展開を多様化！

★ハイクオリティサウンドと
ファンタジック映像がゲームを華麗に演出！

Fantasic Pinball

球転界
きゅうてんかい

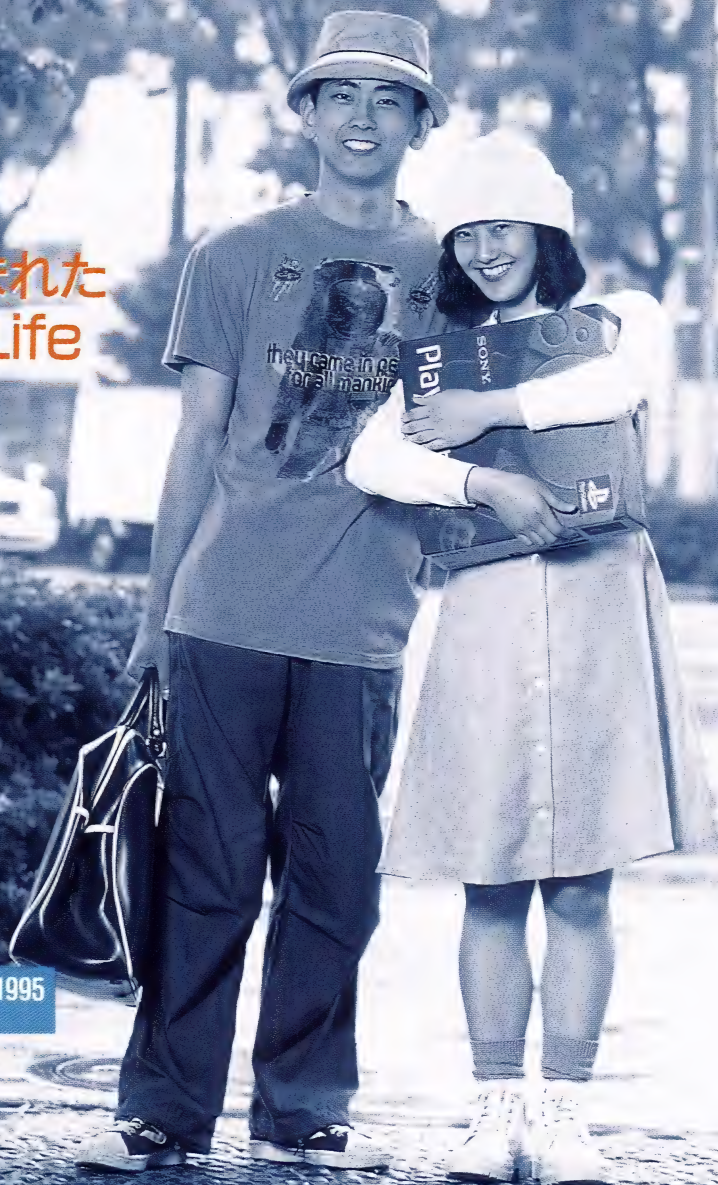
株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町 165-1

SEGASATURN

THE PLAYSTATION ザ・プレイステーション
Vol.9 1995.7/28号
定価490円(本体476円)
SOFT BANK 発行／ソフトバンク株式会社出版事業部
発行人/橋本五郎・編集人/稲葉俊夫
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 電話 営業03・5642・8100/編集03・5642・8139
1995年7月28日発行(隔週金曜日発行)第1巻第10号通巻10号

PlayStation 第9号 隔週新創刊記念!! PSソフト1000本プレゼント

Printed in Japan
T1023324070497
雑誌23324-7/28

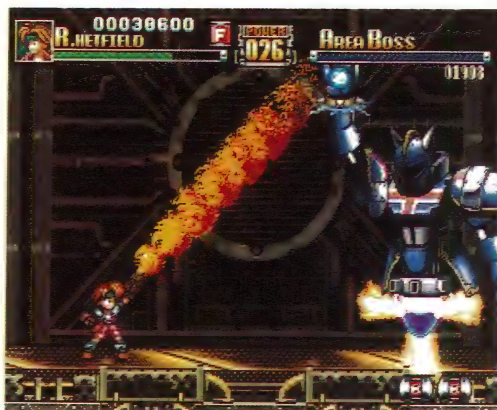
PlayStation
ALL CATALOG
PSに囲まれた
Happy Life
3.DEC.1994～14.JUL.1995
54TITLES AND MORE
they came in ps
for all mankind
SONY

プレイステーションオールカタログ

CONTENTS

ガンナーズヘヴン

ソニー・コンピュータエンタテインメント

POINTS

本格派横スクロールアクションシューティングゲーム。全6ステージで構成されている。基本攻撃のショットは4種類あり、任意に切り替えられる。ショットは時限式で、パワーアップアイテムを取ることで威力が変化する。またアイテムは、取るとストックされていき、パワーアップしている時間が長くなる。PSでは珍しい、ポリゴンがあまり目立たないゲームに仕上がっている。最近のポリゴンゲームに飽きた人おススメ。ゲーム自体の難易度は、少々高めなので、歯ごたえ十分。

'95年4月28日発売
5,800円
1Pのみ
アクション／シューティング

Jumping Flash! ～アロハ男爵ファンキー大作戦の巻～

ソニー・コンピュータエンタテインメント

'95年4月28日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×③B
3Dアクション

POINTS

コクピットから外を見ている視点のため、まるで自分がその場にいるような感覚でプレイできる、新感覚3Dジャンプアクションゲーム。フィールド内をジャンプしながら敵を倒してアイテムを集め、自機の燃料となるジェットポッドを回収する。すべて回収するとステージクリアとなる。全6ワールド18ステージで、各ワールドの最後にはボスキャラがいる。これを倒すと1ステージクリアになる。キャラクターも非常にかわいいので、女性にもお勧め。特に3段ジャンプ時の浮遊感がたまらなくイイ。

熱血親子

テクノソフト

POINTS

横スクロール型の格闘アクションゲーム。操作が簡単で誰でも必殺技が出せ、派手な演出が楽しめる。ピンチになれば、ボタン1つで超必殺技を出すこともできる。登場する敵キャラも最高で20人以上という、従来の家庭用ゲーム機にはなかった数を実現。また、対戦格闘ゲーム並みの本格的なコンビネーション連続技を導入したり、コマンド入力技を設定するなど、横スクロール格闘に新しい要素を取り入れている。難しい操作を必要としないので、どのような年齢層の人でも楽しむことができる。

'94年12月3日発売
6,950円
1P、2P協力
格闘アクション

悟空伝説 ～MAGIC BEAST WARRIORS～

アルュメ

POINTS

天竺への旅のあと、平和に暮らしていた悟空が再び闘いの旅に出るという、実写取り込みの対戦格闘ゲーム。西遊記に登場するキャラクターが登場人物となっている。攻撃も原作に基づいているため、個性的。1Pプレイ時にはステージの間にストーリーを説明するムービーが入る。また途中で倒した敵を、次のステージから自分のキャラとして自由に選択できるのも特徴的。操作方法は「ストリートファイターII」形式を踏襲し、その類いのゲームをプレイしたことがある人は、違和感なく遊べる。

'95年5月26日発売
5,800円
1P、2P対戦
対戦格闘アクション

対戦格闘アクション

ツインゴッデス

ポリグラム

'94年12月22日発売
7,800円
1P、2P対戦
対戦格闘アクション

POINTS

実写取り込みキャラとアニメキャラによる、異色の対戦格闘アクション。アイテムや魔法の要素を取り入れることで、初心者にも遊びやすくなっている。また、多彩な攻撃技や連続技なども充実しており、連続攻撃が決まると、その回数に応じて得点が2倍3倍になる。この得点を資金として、ステージ間でアイテムを購入することが可能だ。音楽はすべて生演奏で、プロデューサーに湯川トーベンを迎えている。オープニングやエンディングは、PSの動画再生能力を生かしたムービーが流れる。

鉄拳

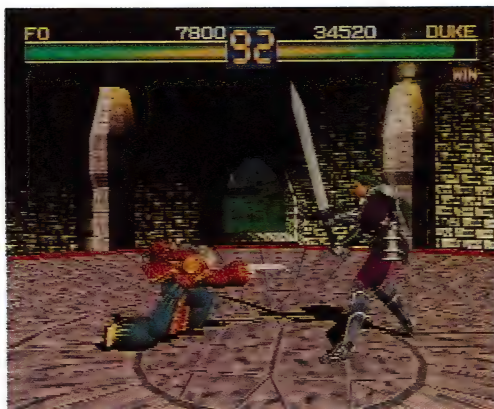
ナムコ

'95年3月31日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
対戦格闘ゲーム

POINTS

アーケードで人気を博した、対戦格闘ゲームの移植版。移植に際して、オープニングやエンディングのムービーなど、PS版ならではの要素を新たに追加。また、条件を満たすことにより、中ボス8人と最終ボスを使用することができる。メモリーカードを使用すれば、通算の対戦成績やキャラの選択状況、中ボスや最終ボスの使用状況などを保存できる機能がついている。プログラム読み込み時には、懐かしの「ギャラガ」もプレイできる。しかも、ここにはナムコらしい秘密が隠れている。

闘神伝

タカラ

'95年1月1日発売
5,800円
1P、2P対戦
3D格闘アクション

POINTS

個性的なキャラクターと特徴のある武器に加え、側面への移動や回り込みなど、従来の格闘ゲームにはない操作感や奥行きのある展開が特徴。また、絶妙のカメラワークと360度全方位から敵の攻撃がくる3D空間バトルはPSならでは。オプションモードではレベル、タイム、ボタンなどの各種設定が可能。隠し技なども豊富に入っており、それらを探し出すのも楽しみの1つだ。他の格闘ゲームとは相反して、必殺技がボタン1つで出せるなど、初心者と上級者が対等に戦える設定がとても親切。

シューティング

エースコンバット

ナムコ

POINTS

青く澄み渡った空を切り裂く快感がたまらない、迫真の3Dドッグファイトアクション。フルポリゴンの美しい映像と、驚異のスピード感にはめまいすら覚える。プレイヤーはパイロットとなって戦闘機に乗り、各ステージに設定されたミッションをクリアしていく。視点は操縦者のものと、機体を後方から見たものの2種類を自由に切り替え可能。また、画面を左右に分割して、互いに腕を競う対戦モードもある。ノービスとエキスパートの2つの操作系が用意されているので、初心者でも楽しめる。

'95年6月30日発売
5,800円
1P、2P対戦
メモリーカード×①B
ネジコン対応
3Dドッグファイト

機動戦士ガンダム

バンダイ

POINTS

プレイヤーはアムロとなり、ガンダムに乗り込んでジオン軍のモビルスーツ・モビルアーマーと戦う。全部で11ステージ。原作のストーリーを踏襲しているため、同様の順番で攻略していく。音はすべて取り込みなので、原作の迫力そのまま。さらに各ステージの最初には永井一郎のナレーションつきムービーが、エンディングではストーリーの結末を知らせるムービーが流れる。また、おまけの「モビルスーツビュー」では、ゲームに登場するモビルスーツを回転・拡大・縮小して観賞できる。

'95年6月30日発売
6,800円
1Pのみ
ポリゴンシューティング

キリーク・ザ・ブラッド

ソニー・ミュージックエンタテインメント

'95年1月27日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
シューティング/アドベンチャー

POINTS

近未来の地球が舞台。南極にある研究施設内で突如出現した怪物、クリーチャーとの死闘を描く、リアルタイムシューティングアドベンチャー。全編ポリゴン3Dダンジョンで、360度全方位から敵が襲いかかる。プレイヤーはプロテクトアーマーに乗り込み、探索、戦闘を行う。ばらばらになった仲間と連絡を取り、基地の奥深くへと謎を解明するために進んでいく。メカ設定には第一人者の横山宏を起用。重厚なグラフィックでプレイヤーに迫る。要所要所に滑らかなCGムービーが挿入される。

極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

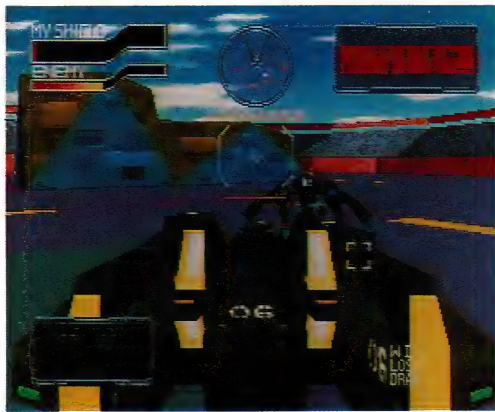
コナミ

POINTS

アーケードで大ヒットした横スクロールシューティングゲーム。難易度は多少高いが、プレイヤーが自由に難易度を変更できるので、簡単な設定にすればそれほど難しくはない。ユニークなキャラクター性が、女性や初心者にも受け入れられ、幅広い人気を集めている。2人協力プレイやセミオートマチックのパワーアップ、新しく登場したキャラクターなども忠実に移植されている。「極上パロディウス」の他に、前作「パロディウスだ！」も入っており、1本で2度遊べるお買い得なソフト。

'94年12月3日発売
5,800円
1P、2P協力
爆笑シューティング

サイバースレッド

ナムコ

'95年1月27日発売
5,800円
1P、2P対戦
ネジコン対応
3D対戦シューティング

POINTS

閉ざされたポリゴンの3Dバトルフィールド内で、ビークル(キャラクターの乗り込む戦車)同士が1対1で戦うという、アーケードの人気ゲームの移植。登場するビークルも大幅に増えているので、アーケードでやり込んでいた人でも新たに楽しめる。ナムコのネジコンに対応。2P対戦では画面が上下に2分割される。1Pプレイ時には各ステージのオープニングに、そのフィールドで戦うべき相手が、派手に登場するムービーを見ることができる。すべての物体にテクスチャーが施されている。

スターブレードα

ナムコ

'95年３月31日発売
5,800円
１Ｐのみ
メモリーカード×①Ｂ
３Ｄポリゴンシューティング

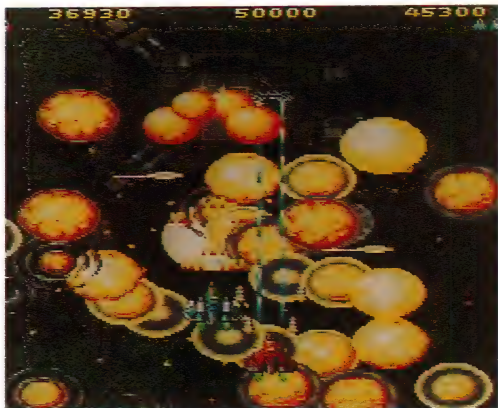
POINTS

目の前に出現する敵機をレーザーで撃ち落とし、宇宙空間を進んでいく３Ｄポリゴンシューティング。ゲームセンターの大型筐体で人気があったものを、完全移植したノーマルモードと、ポリゴンにテクスチャーマッピングを施して、さらにきれいになったオリジナルのテクスチャーモードの２種類から選択できる。とくにテクスチャーモードは、アーケードをやり込んだ人でもまた違った雰囲気で楽しめる。なるべく部屋を暗くして、大型画面でプレイすると、雰囲気は最高。

雷電プロジェクト

セイブ開発

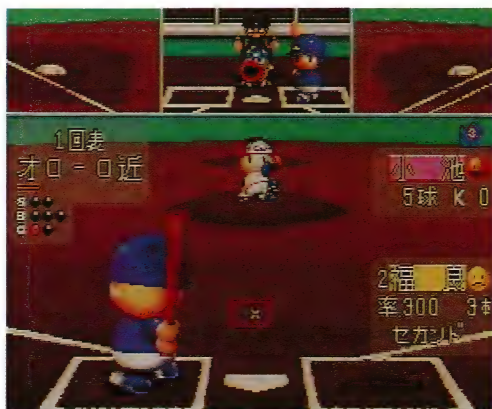
POINTS

アーケードで安定した人気を保ち続けていた、雷電シリーズ「Ⅰ」と「Ⅱ」をカップリングしての移植。操作方法は非常にシンプルで、プレイするユーザーを考えて、難易度も自由に選択できるように設定されている。中でも最大の特徴は、モニターを縦にしてゲームをプレイするアーケードモードだ。またクレジットを増やす方法も、セレクトボタンを押してコインを入れるという、徹底的な凝りよう。ゲームセンターでやり込んだ人も初心者も、安心して購入できる完成度の高い作品といえる。

'95年1月27日発売
5,800円
１Ｐ、２Ｐ協力
メモリーカード×①Ｂ
シューティング

実況パワフルプロ野球'95

コナミ

POINTS

スーパーファミコン版「実況パワフルプロ野球'94」の移植ソフト。まるでテレビの野球中継を見ているかのような実況が、プレイステーション版ではさらにパワーアップしている。選べるモードは、対戦、ペナント、シナリオの３種類。シナリオモードでは、ドラマチックな展開を簡単に楽しめる。操作方法はスーパーファミコンゆずりで独特だが、慣れると自分の思い通りに操作できるようになる。友達と集まって、わいわいとプレイするのも楽しい。２等身のかわいいキャラクターも人気の秘密。

'94年12月22日発売
5,800円
１Ｐ、２Ｐ対戦
メモリーカード×①B
スポーツ

実況パワフルプロ野球'95 開幕版

コナミ

POINTS

データやシナリオをリニューアルした、「パワフルプロ野球」の最新版。機能もより充実した。キャンプモードでは、投・打・守の練習をすることが可能。また、ロックオン機能を使えば、簡単にいい当たりを叩き出せるので、初心者でも気軽にプレイできる。さらに、エンディングの各種デモが追加され、キャラパターンも増えて動きがより滑らかになった。今回は、イチローの振り子打法も再現。臨場感あふれる効果音やサウンド、そしてPSの機能を生かした実況は、シリーズでも随一。

'95年７月14日発売
5,800円
１Ｐ、２Ｐ対戦
メモリーカード×①B
スポーツ

宇宙生物フロポン君P!

アスミック

POINTS

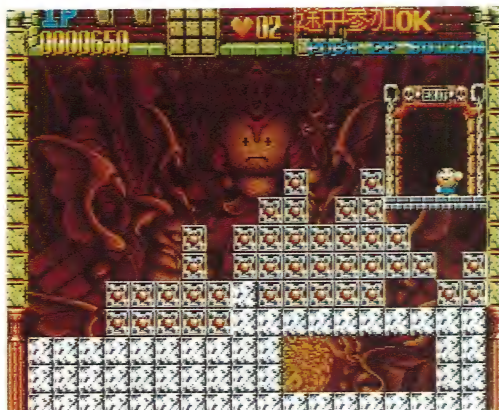
上から落ちてくる同色のタマゴを、4つ隣り合わせて消していく落ちものパズル。タマゴは5種類あるが、同じ色のタマゴを正方形に積むとビッグフロポンに変わり、消えるときに回りのタマゴを一緒に消してくれたり、相手のフィールドにタマゴを降らせるなどの効果がある。また、ビッグフロポンを4つ正方形に積むと、ビビッグフロポンに変わる。これを消すと、ビッグフロポンを消したときの倍の効果を発揮する。画面上までタマゴが積み上がるとゲームオーバーになるのは落ちもののお約束。

'95年3月31日発売
5,800円
1P、2P同時
パズル

ぐっすんおよよ

エクシング・エンタテイメント

POINTS

アーケードから移植されたダンジョン脱出型パズルアクションゲーム。上から落ちてくるブロックを積み重ね、勝手に歩き回る“ぐっすん”を出口まで誘導する。しかし時間が経つと地下水が上がり、溺れてしまうので、素早い判断が要求される。ただし、コンティニューは何度でもできる。完全移植のアーケードモードと、追加CG&ステージ、難易度設定が可能になったPSオリジナルモードの2つがある。また、声優を起用し、ぐっすんは横山智佐、ナレーションは玄田哲章が担当している。

'95年4月21日発売
5,800円
1P、2P協力
メモリーカード×①B
パズルアクション

くるりんPA！

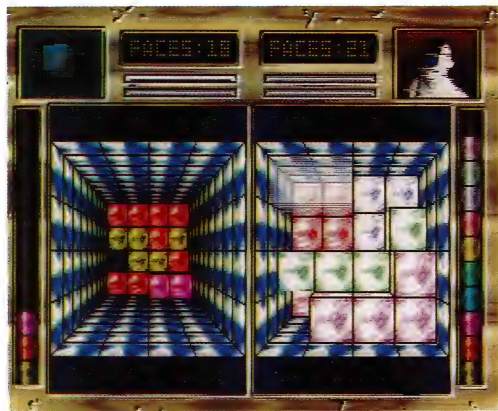
スカイ・シンク・システム

POINTS

上から落ちてくるロープのブロックをうまくつなげ、火を点火して一気に燃やしてしまう落ちものパズル。ときどき落ちてくる爆弾をうまく使えば、連鎖させることも可能。一番上までブロックが積み上がったあと、積めないブロックが落ちてきたらゲームオーバー。対戦相手は自分を含めて９人で、それぞれに得意とする攻撃を持っている。慣れるまでは多少戸惑うかもしれないが、慣れるとハマるのは、どの落ちものでも一緒。現在、プレイステーションで最も低価格なソフト。

'95年７月７日発売
3,980円
１P、２P対戦
パズル

ジオキューブ

テクノスジャパン

'94年12月22日発売
5,800円
１P、２P対戦
３Dパズルアクション

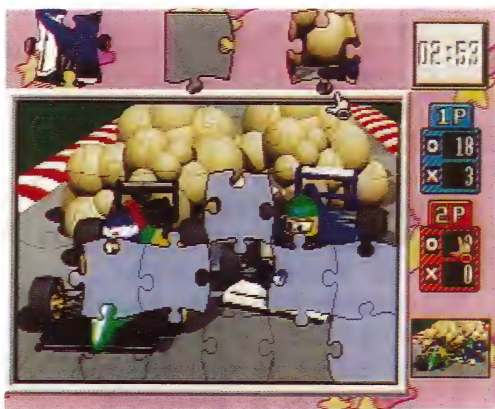
POINTS

１～５個の立方体を組み合わせたブロックを操作して、ピットと呼ばれるブロックが落ちていく穴に隙間なく敷き詰めてラインを消していく落ちものゲーム。ブロックの形は単純なものから複雑なものまで計24種類あり、ピットの一番上までブロックが積み上がったらゲームオーバー。２P対戦も可能で、その場合は規定数のブロックを先に消すと勝ち、というルールも加わる。対コンピュータで最後の敵を倒すか、１Pで決められたラウンド数をクリアするとエンディングを見ることができる。

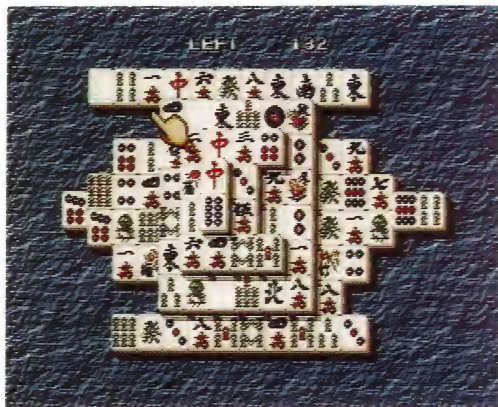
ジグソーワールド

日本一ソフトウェア

POINTS

おなじみのジグソーパズルのゲーム。ストーリーモード、対戦など4つのモードがある。とくに対戦モードでは、お助け・お邪魔アイテムが充実しており、早くピースを組み立ててゲージをためると相手のピースを破壊できたり、ヒントが出たりと、戦略を練りながら戦える。ストーリーモードも、絵本のようなほのぼのとした雰囲気で、1人プレイも十分楽しめる作りになっている。またオプション機能を使えば、難易度を設定したり、"にせピース"をまぜたりすることも可能だ。

'95年2月3日発売
5,800円
1P、2P協力・対戦
メモリーカード×④B
マウス対応
ジグソーパズル

上海・万里の長城

ソニー・コンピュータエンタテインメント

'95年3月24日発売
4,800円／6,800円（マウス・パッド付）
1P、2P対戦
メモリーカード×①B
マウス対応
パズル

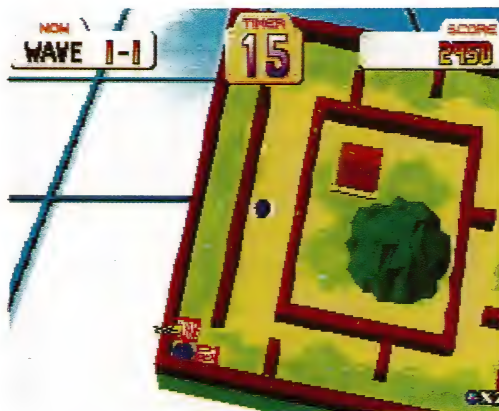
POINTS

積んである麻雀牌を絵合わせの要領で取っていくパズルゲーム。定番の上海に加えて、対戦タイプの上海である青島、牌を一列まるごとスライドさせて、同じ絵柄を消していく北京、牌を消すたびに上に積んである牌が落ちてくるという、上海で初の重力を採用したグレートウォールと、以上4つが入っている。どれも2人プレイが可能。また、マウスとマウスパッドが付いた初回限定版も同時に発売された。マウスが無くてもゲームはできるが、楽にゲームを進めたいならマウスの使用を勧める。

TAMA

タイムワーナー　インタラクティブ

POINTS

迷路状になっている箱庭的「たまの世界」を、前後左右に傾け、制限時間内に「たま」をゴールに導く。すべてがポリゴンで表現されているので、拡大や縮小、回転は思いのまま。ゴールまでの道のりには、落とし穴やスプリングなど、多彩な仕掛けが存在する。これらをうまくかわし、時には上手に利用することで、到着時間を減らすことができる。森、野原など全部で6ステージあり、難易度も設定可能。途中で牛に出会えれば、無事ゴールにつれていくことでボーナスステージを体験できる。

'94年12月3日発売
5,800円
1Pのみ
アクション
ネジコン対応

ツインビー対戦ぱずるだま

コナミ

POINTS

画面の上から落ちてくる色とりどりのベルを、3つ並べて消していく落ちものゲーム。画面の一番上までベルが積み上がるとゲームオーバー。落ちてくるベルは大ベルと小ベルの2種類あり、これらをうまく並べて連鎖を起こす。連鎖すると、1Pプレイ時にはコンピュータの操作するキャラクターに、2Pプレイ時は相手に攻撃ベルを降らすことができる。各キャラクターの声には有名声優を起用し、連鎖したときや、ストーリーモードの会話時にセリフが入る。椎名へきるの歌も入っている。

'94年12月9日発売
5,800円
1P、2P対戦
メモリーカード×①B
パズル

動画でパズルだ！　プップクプー

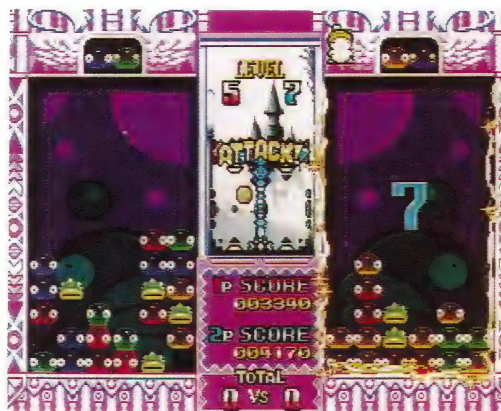
アジェンダ

'95年7月7日発売
5,800円
1P、2P対戦
メモリーカード×⑬B
マウス対応
パズル

POINTS

四角形や六角形に分割され、バラバラになっている動画を組み替えて、元通りの状態に戻すことが目的のパズルゲーム。ルールや操作方法の異なるゲームが5種類。さらにそれぞれに、難易度の設定や条件の変更ができるので、20種近くの遊び方ができる。また、おえかきモードではペン、スタンプなどを使って、4コマまでの動画を描くペイントモードと、楽器を譜面上に並べて作曲するおんがくモードがあり、手軽にクリエイター気分が味わえる。またその動画や音楽をパズルにすることも可能。

へべれけステーション ポポイっと

サンソフト

'95年5月26日発売
5,800円
1P、2P対戦
パズル

POINTS

別々の攻撃パターンを持つキャラクター4人のうちから、自分の使うキャラを選択して戦う落ちものパズル。各キャラクターはそれぞれ独自の必殺技を持ち、各ブロックは意思をもって、フィールド内を動きまわるのが特徴。対戦モードは、全く別のゲーム性を持つものが2種類用意してあり、面をクリアするごとにかわいいキャラクターたちがアニメーションする。オプションでは、さまざまな設定をすることが可能で、どんな形でブロックが並んだときにフィールドから消えるかも指定できる。

MISSLAND　～ミスランド～

アルトロン

'95年4月28日発売
5,800円
1P、2P対戦
パズル

POINTS

TVなどでおなじみの、ポリゴン3Dのまちがい探し。制限時間内に物体を拡大、縮小、回転しながらまちがいを探していく。探すべきまちがいの数は1ゲーム8カ所で、お手つきは8回までOK。しかし、8回以上間違えると1回休みとなり、最初に登録した名前に、いたずら書きされてしまう。まちがいの場所は毎回異なるため、何度でも繰り返し遊べる。回を重ねるごとに難しい問題が出てくる。1人で遊ぶモードの他に、2P対戦モードやトーナメントモードも付いており、最高8人まで遊べる。

レース

コズミックレース

ネオレックス

POINTS

従来のオンロードレースとは一味違った、ホバーリング型の3Dレーシングゲーム。5種類の搭乗機から好きなマシンを選んで、空間を自由自在に飛び回る感覚を体験できる。舞台は地球型惑星、灼熱の新生惑星など4種類。コースアウトの制限時間をフルに活用して、最短のルートを探し出すという、ラリーゲーム的な楽しみ方ができる。VTRリプレイ機能や、360度自由に視点を変えられるマルチビューポイントシステムを搭載しているので、自分の走りをチェックすることも可能だ。

'95年1月20日発売
6,800円
1P、2P対戦
メモリーカード×⑦B
レース

モータートゥーン・グランプリ

ソニー・コンピュータエンタテイメント

POINTS

イラストレーター松下進によるコミカルなキャラクターが、３Ｄになってファンタジックなポリゴンワールドを走り回る。ＰＳのアニメーション機能がフルに使われ、秒間30コマというリアルタイム映像を実現。自動車たちがバラエティ豊かな表情を見せてくれる。視点は４段階、いつでも自由に調節可能。バックミラーを使えば、全画面で真後ろを見ることもできる。メルヘンチックなコースが多く用意されていて、操作も初心者向けに簡単になっている。ナムコのネジコンにも対応。

'94年12月16日発売
5,400円
１Ｐ、２Ｐ同時
メモリーカード×①Ｂ
ネジコン対応
レース

リッジレーサー

ナムコ

'94年12月３日発売
5,800円
１Ｐのみ
メモリーカード×①Ｂ
ネジコン対応
３Ｄレーシング

POINTS

アーケードで大ヒットしたレーシングゲームの移植。制限時間内にチェックポイントを通過し、順位とタイムを競う。アーケードで話題になった、最先端のＣＧ技術を駆使した画像の美しさ、映像の処理速度などはＰＳ版でも健在。ネジコンを使用することで、より現実に近い感覚でゲームをプレイすることができる。アーケードと比べて選択できるコースの数や車種が増えるなど、ＰＳオリジナルの部分も追加されている。ロード時にはギャラクシアンがプレイできるのもＰＳ版ならでは。

彼女とふたりで絶対やってみたい

あこがれのゲーム空間

プレイステーションのような高性能機には、それなりのシステムを組みたい。重低音なウーハー、大画面のプロジェクター、ドルビーサラウンド搭載アンプ。こんな最高な空間ならば、彼女を誘っても絶対満足してくれる。

小型スピーカー　101IT　42,800円（ペア）
スピーカー用三脚スタンド　TS-1　12,000円（ペア）
サブウーハー　AM-033　39,800円
　　BOSE株式会社（03-5489-1058）
AVアンプ　AVX-780DSP　89,800円
　　ヤマハ株式会社（03-5488-5500）
スクリーン　SBV-60G　40,000円
　　キクチ科学研究所（03-3952-5131）
小型液晶プロジェクター「パーティービジョン」　CPJ-100　100,000円
　　ソニー株式会社（03-5448-3311）

モデルルーム提供／株式会社ジョイント・リビングサービス（03-5485-6511）
※画面はハメコミ合成です。

あこがれから一歩ふみだすための
プレイステーション、マストなアイテム

ワイドテレビ 24 DW 2 E

170,000円
株式会社 東芝（03-5484-5423）

ダブルウィンドウ機能を使えば、左右にゲーム画面を映し出して、対戦ゲームを1台のテレビで楽しめる。

バーチャルリアリティーゲームウェア インタラクター

15,000円
株式会社 亜土電子工業（03-3257-2600）

振動が身体に伝わるから、格闘ゲームでリアルな打撃感覚を味わえる。彼女のパンチはちょっと痛いかな？

バイブレーション機能搭載ヘッドホン RP-HT 950-H

10,000円
松下電器産業株式会社
（06-906-2757）

肌で振動を体感するバイブレーション機能で、プレイし慣れたゲームでも新たな感動を呼び覚ます。

立体音響プロセッサー ビビッド 3 Dプロ

25,800円
ミュレイディア（052-223-2434）

アンプも内蔵して、本格的な立体音響を楽しめる。タワー型のデザインとカラーは、PSによく似合う。

バーチャルクッション PI-AD 20

14,800円
NECホームエレクトロニクス
（03-3454-5111）

重低音を体感できるクッションと専用アンプのセット。ヘッドホン端子もついて、さらに重低音に浸れる。

3次元サウンドエンハンサー 3 RADD

7,800円
株式会社 ハル・コーポレーション
（03-3846-4751）

部屋いっぱいに3次元サウンドを鳴らせば、彼女と一緒にゲーム空間にいるような感覚を味わえる。

ロールプレイング

アーク ザ ラッド

ソニー・コンピュータエンタテインメント

POINTS

主人公アークが世界を救うため、次々と仲間に出会い戦闘をしていくというストーリーの、フィールド見下ろし型RPG。フィールドバトルシステムを採用しているので、登場キャラクターがフィールド上で滑らかなアクションバトルを展開する。美しいグラフィックとオーケストラでの音楽演奏、数々の見せ場であるイベントシーンを大きな特徴としている。戦闘シーンでは派手なビジュアルの魔法が飛び交う。メモリーカードにデータを保存することで、「Ⅱ」へキャラクターを移行できる。

'95年6月30日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×③B

キングスフィールド

フロム・ソフトウェア

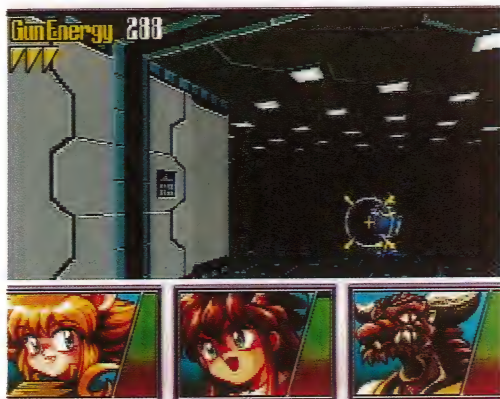
'94年12月16日発売
6,300円
1Pのみ
メモリーカード×⑤B
RPG

POINTS

本格的バーチャル空間を実現した3Dダンジョン型RPG。ダンジョン、キャラクター、アイテムすべてがポリゴンで処理されている。この処理のおかげで、登場するものすべてがリアルに表現され、中世ヨーロッパの雰囲気を醸し出している。ダンジョン内にいる人物との会話をヒントに謎を解くことでゲームは進行していく。徐々に覚えていく魔法と上から振り下ろす剣を武器に、ダンジョン内に巣喰うモンスターと闘っていく。全5層に広がるイベントの数々を、すべてクリアすることが目的。

クライムクラッカーズ

ソニー・コンピュータエンタテインメント

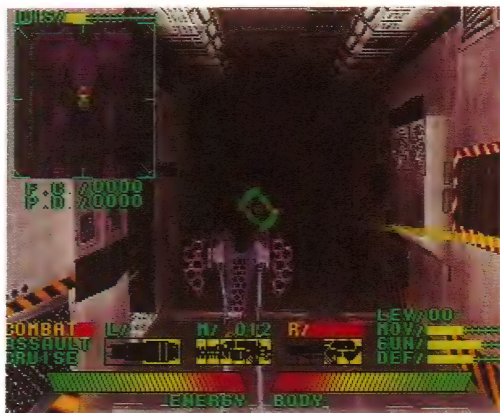
'94年12月3日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
3DRPG

POINTS

冒険のすべてが、フルポリゴン処理の3Dダンジョン内で展開されるリアルタイムRPG。ダンジョンのみならず、敵キャラクターやトラップにいたるまでポリゴン処理されている。360度全方位から襲ってくる敵を、銃や剣で倒し、全16ステージのミッションを制限時間内にクリアする。キャラクターデザインにはここまひを起用。ミッションの合間には、氏のデザインしたキャラクターが会話するビジュアルシーンが挿入されている。また、動画再生機能によるエンディングが入っている。

SPACE GRIFFON VF-9

パンサーソフトウェア

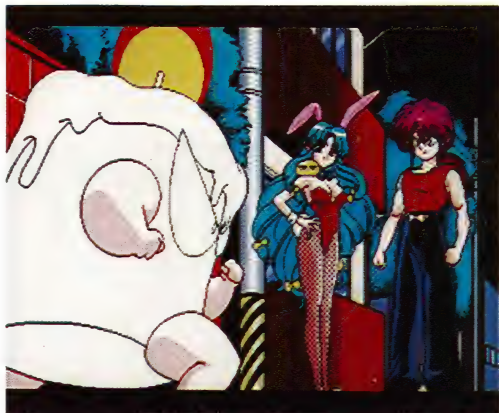
POINTS

連絡が途絶えた月面最大の基地「HAMLET」を舞台に展開する、ハードSFタッチの近未来RPG。全9階層のポリゴン処理のダンジョンを、可変メカを操縦しつつ探索していく。ダンジョン内に出現するバイオモンスターなどとリアルタイムで戦闘し、アイテムを入手してクリアを目指す。また、各キャラクターには有名声優を起用しており、会話シーンのすべてが肉声で表現される。メッセージを読む必要がないため、肝心の戦闘シーンで神経を集中できる。ストーリーはかなりシリアス。

'95年1月27日発売
4,800円
1Pのみ
メモリーカード×⑧B
3DアクションRPG

宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1

アスミック

POINTS

パソコン版で好評を博した「宝魔ハンターライム」のパワーアップ移植作。パソコン版第1～3話までの話に加えて、PSオリジナルの話が新たに加わった4話構成。文字のみだったキャラクターのセリフは、すべて声優によって吹き替えられた。その声優陣も、『らんま1/2』の早乙女乱馬役の山口勝平や、『新大草原の小さな家』のローラ役の玉川紗己子など、有名人を起用している。また、オープニングや予告が新しく作られ、そのオープニングテーマをかないみかが歌っていることも無視できない。

'94年12月22日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
デジタルアニメーション

MYST

ソフトバンク

POINTS

マッキントッシュ用のCD-ROMタイトルとしてリリースされて以来、全米をはじめ世界中でベストセラーとなったアドベンチャーゲームの移植版。プレイヤーはMYST島で、不思議な事件に巻き込まれてしまう。そこで島に隠された謎を探り出すため、本を手がかりに数々の仕掛けを解明していく。画面はインタレースと呼ばれる高解像度で表示される。そのため、パソコン版のクオリティを損なわずにグラフィックを表現している。また、パソコン版とは違ったエンディングも入っている。

'95年1月27日発売
7,800円
1Pのみ
メモリーカード×②B
マウス対応
アドベンチャー

A.Ⅳ.evolution

アートディンク

POINTS

名作のパソコンゲームの移植版。プレイヤーは鉄道会社の経営者となり、土地や交通機関を整備し、最終的には株式売買や新幹線誘致なども行い、都市を発展させていくシミュレーションゲーム。ダイヤグラムが組めたり、バスも運行できたりと、列車に限定されない幅広い運営が可能。パソコンにはない、「車窓モード」というものを選ぶことができ、自分の配置した列車の視点から外の景色を眺めることができる。メモリーカード、マウスなどが付いた限定セットも同時発売された。

'94年12月3日発売
7,800円/10,800円(限定セット)
1Pのみ
メモリーカード×⑮B
マウス対応
シミュレーション

Falcata ～アストラン・パードマの紋章～

ガスト

POINTS

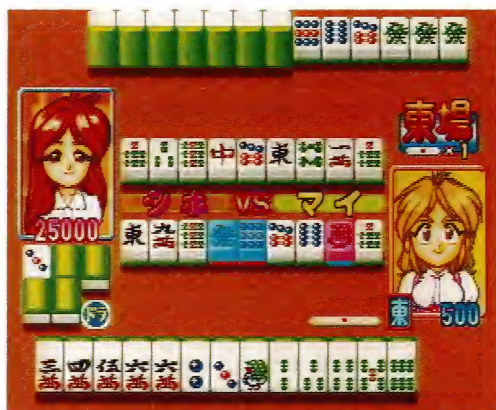
紀元前800年頃のヨーロッパの伝説の都市を舞台にした戦略シミュレーションゲーム。ライバルパーティーと戦闘、交渉などを繰り返してゲームを進めていく。登場キャラすべてが自分の意思をもって意見を出してくるのが特徴。戦闘シーンは各キャラクターが出された命令に従って相手と戦闘する。そのため、難しいテクニックなどは特に要求されない。戦闘時は、各キャラクターがアニメーションする。また、各章の間には高精度なムービーが挿入されており、幻想的な雰囲気を醸し出している。

'95年6月30日発売
6,800円
1～4P
メモリーカード×④B
戦略シミュレーション

アイドル雀士スーチーパイLimited

ジャレコ

POINTS

園田健一のイラストと、かないみかをはじめとする豪華声優陣の起用で有名な麻雀ゲーム。アイテムを有効活用しながら、美少女たちと麻雀で勝負する。うまく勝てばきれいなグラフィックを見ることができる。その大きさは、1画面では入りきらないほど。PS版だけのフリー対戦モードを選べば、登場する美少女16人全員と自由に対戦することができる。さらにPS版では麻雀だけでなく、声優のスペシャルインタビューが収録されているうえに、声優3人の歌も収録されている。

'95年3月10日発売
7,800円
1Pのみ
麻雀

ヴィクトリーゾーン

ソニー・コンピュータエンタテインメント

'95年3月31日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×②B
N･ASUKA対応
リアルパチンコシミュレーション

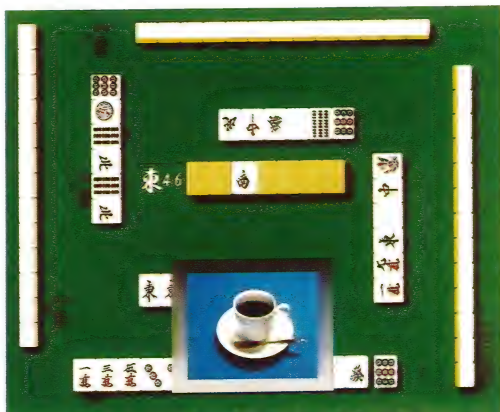
POINTS

玉の動きをポリゴンで計算して、完全に再現したパチンコシミュレータ。玉の軌道、玉と釘の衝突、さらにガラス面との接触まで計算されている。パチンコ台は、オリジナル10台とパチンコメーカー三共のマジックカーペットやフィーバーパワフルなどの名機10台の計20台を用意。さらにゲージ調整や、大当たり確率、連チャンの確率などマニアックな台の調整も可能。またBGMに篠原涼子やT-スクェア、セル盤のデザインに立花ハジメやいしかわじゅん等、著名人を起用している点も見逃せない。

エンターテイメント雀荘 That'sPON

翔泳社

POINTS

パソコンのマッキントッシュで人気No.1の、4人打ち麻雀ゲーム「MacPon」の移植版。6年間にわたって開発された最新の思考ルーチンは、不条理な打ち手のいない本格派で、ゲーム機初登場になる。もちろんイカサマやアイテムはなし。卓は5つの中から選べ、それぞれ個性的なキャラクターが相手をしてくれる。実写牌や多様なラシャを使用できるのも魅力。スタートボタンで押して一時中断するとコーヒーやラーメンが出てくるなど、雀荘にいる雰囲気がうまく醸し出されている。

'95年4月28日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×②B
麻雀

柿木将棋

アスキー

'94年12月22日発売
1P、2P対戦可
7,800円
メモリーカード×④B
将棋

POINTS

コンピュータ将棋特有の先読みのしすぎがなく、その場の状況に応じた手を打ってくる人間臭さが特徴。CPU対戦、2P対戦の2つのモードが選べ、CPU対戦ではレベルや思考時間などが設定できるので、初心者から上級者まで幅広く対応している。また、音声読み上げ機能など、PSならではのプラスアルファが追加されている。コンピュータとの対局前に、定石を使用するかしないかを選択でき、使用すればコンピュータの強さがさらにアップする。また、棋譜を再生する機能もついている。

金沢将棋'95

セタ

POINTS

　コンピュータ将棋選手権を3年連続優勝した、将棋プログラマの金沢伸一郎氏が開発した対局将棋。最強を誇るだけでなく、業界初の「振飛車モード」を搭載しており、対CPU戦で振飛車戦を実践できるのが大きな特徴。また、公開対局で人気の「10秒将棋」のモードもある。なお、選択できるモードは、強さを押さえた入門教室から、最強レベルにかなり近い「登竜戦」までと、豊富に選べる。コンピュータの強さは6段階から選択可能で、駒落ちも平手から4枚落ちまで選択できる。

'95年4月21日発売
7,900円
1P、2P対戦可
メモリーカード×①B
将棋

喜国雅彦印　笑う婦警さんパチスロハンター

フォーラム

POINTS

　喜国雅彦のマンガを楽しみながらパチスロをプレイできる、1本で2度おいしいパチスロゲーム。主人公の婦警さんの人生が、パチスロで稼いだ金額によって変化する。ギャグあり、ラブラブありの人生が、喜国マンガによって描かれる。パチスロ台はポリゴンで表示され、拡大・縮小や台を見る角度の変更も思いのまま。コンストラクションモードでは、リールのすべての絵柄を自由に設定し直すことが可能だ。また、マンガの吹き出し部分は、有名声優陣によって演じられている。

'94年12月9日発売
6,800円
1Pのみ
ギャンブルシミュレーション

球転界

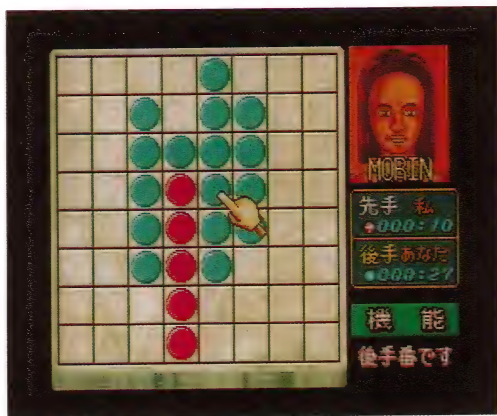
テクノソフト

'95年3月31日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
ピンボール

POINTS

3人の勇者が魔王ボールビンを倒すというストーリーのピンボール。ボールはキャラクターにより威力の違う3種類から選べ、台は天空界、地上界、魔界と3階層になっている。高得点を狙って長くプレイを続けることもできるが、4つのボーナスステージをクリアするとエンディングがあるというのも特徴。各階層にはさまざまな仕掛けが隠されており、これを探し出すのも楽しみの1つだ。また、パスワード入力画面で適当なパスワードを入力することで、思わぬ状態からスタートすることもある。

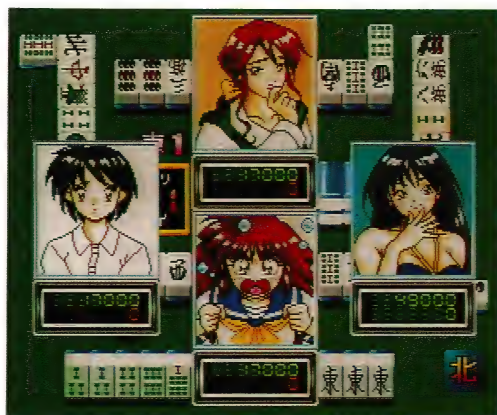
ゲームの達人

サンソフト

'95年6月9日発売
5,800円
1P、2P対戦
マウス対応
テーブルゲーム

POINTS

将棋・麻雀・連珠・プレイスとメジャーな4種類のテーブルゲームで、世界中の強豪と戦い、「ゲームの達人」を目指すストーリーモードと、自由に対戦できるフリー対戦モードがある。それぞれのテーブルゲームは実績のあるソフトハウスが担当しているので、強い思考ルーチンに仕上がっている。また、設定もかなり細かいルールまで変更できる。ルールがまったく分からない初心者のために、駒の動かせる位置を表示してくれる「指導モード」がついている。2P対戦モードももちろん可能。

ニチブツ麻雀女子高名人戦

日本物産

'95年5月19日発売
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
麻雀

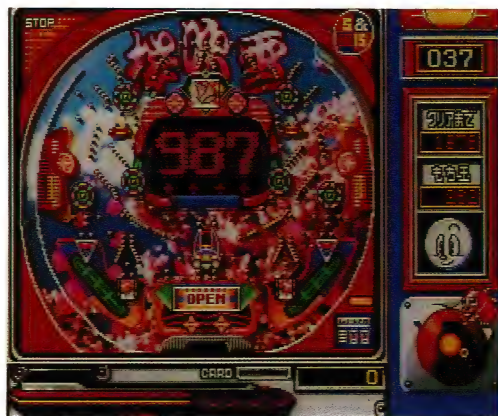
POINTS

麻雀ゲーム随一の実績を誇る日本物産が贈る、PSオリジナルの麻雀ゲーム。プレイヤーは全日本女子高麻雀連盟ビルに入り込み、全16人の女子高校生と麻雀で勝負し、タイトル優勝を目指す。麻雀は4人打ちで、いかさまアイテムは一切登場しない本格派。また、プレイヤーの強さに合わせて、コンピュータの思考ルーチンが変化する方法を採用。そのため初心者から上級者と、どの層の人でも楽しめるようになっている。他にも初心者向きにコンピュータの指南を受けるモードもついている。

パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～

ココナッツジャパンエンターテイメント

POINTS

パチ夫くんファミリーが、パチンコランドで起きた事件を解決するため、パチンコに勝って規定の条件をクリアしていく。順に謎を解いていく、RPG仕立てのパチンコゲームになっている。パチンコ台はオリジナルをはじめ、デジパチ、羽モノ、アレンジなど計14種類が揃っているので、遊びごたえも十分。パチンコ台はすべてわかりやすいので、初心者でも安心してプレイできる。また、アトラクションの"バーチャパチンコ"では、自分が玉になってパチンコ台の中を駆け巡ることができる。

'95年4月14日発売
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B

麻雀巌流島

アスキー

POINTS

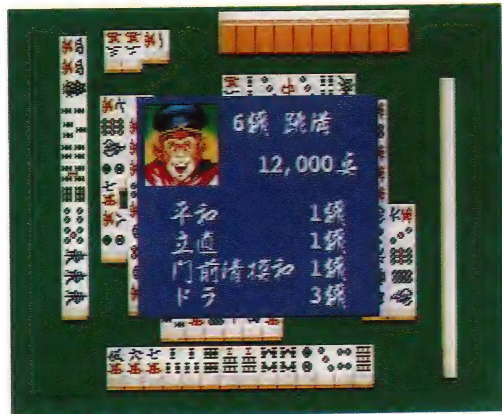
パソコン業界では有名なコスモスコンピュータが開発した、江戸時代と現代が舞台の麻雀ゲーム。プレイヤーがわからないときに指導してくれる「指南モード」もついている。どちらの時代もそれぞれ個性豊かな対局者がいて、プレイヤーの挑戦を待っている。特に現代では、赤塚不二夫や阿佐田哲也など、その道の有名人と卓を囲むこともできる。しかし何よりも面白いのは、それぞれのキャラクターたちが話す癖のあるセリフ。開発者の意図がセリフからひしひしと伝わってくる。

'95年7月7日発売
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
麻雀

麻雀悟空～天竺～

シャノアール／EAV

'94年12月3日発売
5,800円
1Pのみ
メモリーカード×①B
麻雀

POINTS

長年、麻雀ゲームを作り続けているシャノアールの本格派麻雀。地方ルールにも対応していて、かなり細かい部分までルールを設定できる。また、コンピュータ麻雀にありがちなイカサマを排除するために、特殊なプログラムを使用している。この思考ルーチンのコンピュータが相手なら、麻雀ファンにも納得がいく。西遊記の世界が舞台になっていて、プレイヤーは悟空、八戒、沙悟浄、三蔵から1人選んで麻雀修行の旅に出る。西遊記に登場する妖怪たちと麻雀が打てるのが大きな魅力の一つ。

麻雀ステーションMAZIN〜麻神〜

サンソフト

POINTS

キャラをはじめとして、背景、卓、牌、そしてサイコロにいたるまで、すべてポリゴンで表示されている。キャラの動作を、絶妙なカメラワークでダイナミックに表現しているのは圧巻。そこにコンピュータ雀士が牌をツモるときのかけ声も加わって、超リアルな麻雀を実現している。麻雀の思考ルーチンは、業界最高レベルのシャノアールの協力を得ている本格派なので、上級者でも楽しめる。トーナメント、フリー対戦、従来の視点でプレイできるスタンダードと、3つのモードが揃っている。

'94年12月3日発売
6,000円
1Pのみ
メモリーカード×①B
麻雀

ユニバーサル バーチャパチスロ　必勝攻略法

マップジャパン

'95年6月30日発売
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×②B
パチスロ

POINTS

パチスロの有名メーカー、ユニバーサルの実機をプレイできる。名機「コンチネンタルⅡ」をはじめ、「オリエンタルⅡ」や「ソレックス」など、実際にホールで活躍中のパチスロが4号機を中心に6機種と、オリジナル機「ワールド」の計7機種が用意されている。確率設定やリール速度などが設定可能で、リーチ目の確認もボタン1つでOK。画面を左右に分け、2人で対戦プレイもできる。店内はポリゴンで表示され、自由に移動が可能。また、おいてある台は階ごとに種類が違う。

アクアノートの休日

アートディンク

'95年6月30日発売
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×④B
海底散策ゲーム

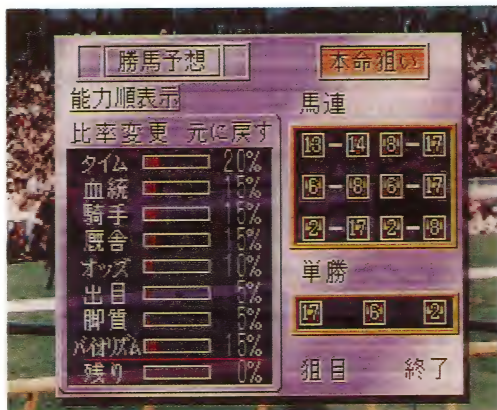
POINTS

コンピュータ上の仮想空間内に存在する原初の海で繰り広げられる、海底散策ゲーム。プレイヤーは潜水艦に乗り込み、4種類の音波を駆使して、P-LIFEと呼ばれる海底生物たちとたわむれる。彼らはこちらの出す音に反応し、それによりコミュニケーションを図る。他にも自分で漁礁を作ることもできるし、好きな生物を集めて海底楽園を作ることも可能。海底には沈没船や遺跡など、いろいろなオブジェクトも沈んでいる。これらを発見しながら魚とコミュニケートするのも楽しみ方のひとつ。

競馬最勝の法則'95

コピアシステム

POINTS

PS初の競馬予想ソフト。CD-ROMの大容量を生かし、'95年3月18日までの競馬に関する大量のデータがインプットされている。これら過去のデータを基に独自の予想をアウトプット。予想は任意のパラメータに重点をおくことができる。また予想目的以外に、データベースとしても活用でき、馬の名前はもちろん、すでに引退した騎手や昔のG1レース、競馬用語集などが入っている。まさに競馬ファンのためのソフト。メモリーカードがあれば、自分で追加データを入力することもできる。

'95年6月23日発売
6,800円
1Pのみ
メモリーカード×⑮B
情報分析ソフト

コントローラでキミとスキンシップ

周辺機器オールカタログ

コントローラ

ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCPH-1010／'94年12月3日発売／2,500円

ソニー純正の標準コントローラ。手前のグリップを握ることができるため、大人から子供まで、どんな大きさの手にもぴったりフィットする。△と×より○と□の間隔が広いなど、細かいボタン配置にも気を配ってあるから、あらゆるゲームを快適にプレイできる。

ネジコン

ナムコ

SLPH 00001／'95年1月1日発売／4,980円

名前が示すとおり、「ねじる」コントローラだ。通常のコントローラと違うのは、ボタンのオン・オフだけでなく、強弱を含めてアナログ入力可能な点。ハンドルの切り具合や、アクセル・ブレーキの踏み込み方などを、より感覚的に操作できるようになる。

ファイティングスティックPS

ホリ電機

SLPH 00002／'94年12月22日発売／5,980円

業務用とまったく同じスティックとボタンが使われている、本格的なジョイスティック。ずっしりとした金属ボディは、机の上に置くとゴム足でしっかりと固定される。耐久性・操作感ともに抜群で、アーケード感覚にこだわるファンにも、文句なしの出来になっている。

ファイタースティックV

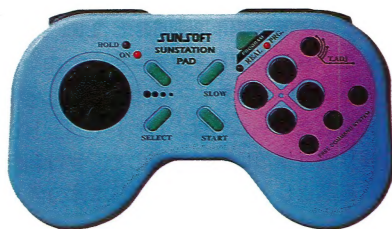
アスキー

SLPH 00003／'95年4月21日発売／5,980円

PS本体のデザインに合わせた、ジョイスティック。連射機能が充実していて、ターボ・オートと好みのモードが選べるうえ、連射スピードもスライドで連続的に変化させることができる。さらにスローモーション機能もついて、苦労していたゲームも楽にプレイできる。

サンステーションパッド

サンソフト
SLPH 00004／'95年6月30日発売／3,480円

プログラム機能を備えたコントロールパッド。キー操作を3つの特殊ボタンに記憶させ、この特殊ボタンを押すことによって、記憶させた一連のキー操作を再現することができる。プログラムはリアルタイムに行うこともできるから、あらゆるジャンルのゲームで利用可能だ。

アスキーパッドV

アスキー
SLPH 00005／'95年4月14日発売／2,980円

ボタンごとに連射を設定することが可能で、連射モードもターボとオートが選べる。独特の方向キーは斜めに入力しやすい。もちろんスローモーション機能も搭載。ボタン表面にマークがついているなど、PS本体に付属するコントローラとデザイン的にも違和感なくマッチする。

ファイティングコマンダー2 WAY

ホリ電機
SLPH 00009／'95年6月23日発売／2,280円

格闘ゲーム向けのαと一般ゲーム向けのβ、2種類のボタン配置から好きなほうを選べる。だから「2 WAY」というわけ。上面に6つのボタンが配置されているので、αモードにすれば格闘ゲームを快適にプレイできる。ケーブルも2メートルと余裕があり、これで2,280円は驚異的だ。

パチンコハンドル型コントローラ「SANKYO N・ASUKA」

(株) ティー・イー・エヌ研究所
SLPH 00007／'95年6月8日発売／5,800円

パチンコ台メーカーの最大手、SANKYOの最新型パチンコ台「N・ASUKA」のハンドルを、そのままコントローラ化している。もちろんストップボタンもあり、10円玉をはさむといった小技もOK。パチンコゲームを楽しみたいなら必携だ。パチンコホールの気分を味わえる。

マウスセット

ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCPH-1030／'94年12月9日発売／3,000円

ソニー純正のプレイステーション用マウス&パッドのセット。パソコンでも一般的な2ボタンタイプだ。マウスに対応したゲームでは、パッドでコントロールするよりも操作性が格段に良くなるので、ぜひ利用したい。グレーを基調としたカラーも、PS本体の色とマッチする。

メモリーカード

ソニー・コンピュータエンタテインメント

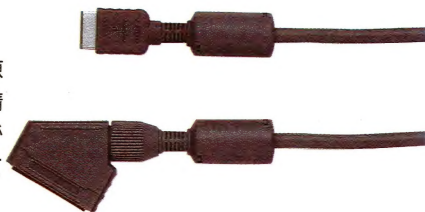
SCPH-1020／'94年12月3日発売／2,000円

プレイステーションでゲームをしていて、データをセーブ・ロードするのに使うのがメモリーカード。電池がいらないフラッシュメモリー方式だ。耐久性も抜群で、10万回のデータ書きかえが保障されている。友達の家に、自分のデータを持って行くのにも便利だ。

RGBケーブル

ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCPH-1050／'95年3月17日発売／2,500円

プレイステーションの内部では、映像はすべて光の三原色であるRGB（赤・緑・青）で処理される。その映像情報を、まったく劣化させせることなくテレビに伝えるのがRGBケーブルだ。RGB端子のついたテレビを持っているなら、このケーブルで美しい映像に酔いしれたい。

RFUケーブル

ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCPH-1060／'95年3月17日発売／2,500円

プレイステーションでゲームを遊びたいけれど、家にあるテレビにはビデオ入力端子がついていない……。そんな人でも、心配しなくて大丈夫。このRFUケーブルを使えば、テレビのアンテナ入力端子にプレイステーションを接続できる。

INDEX

The PlayStation　7月28日号特別付録
1995年７月28日発行（隔週金曜日発行）
第１巻10号通巻10号